NINTENDO 3DS. ТЕСТ, РЕЦЕНЗИИ, ИНТЕРВЬЮ стр. 30, 78

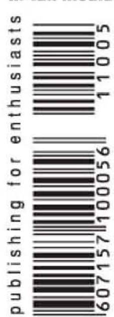
№05 | 321 | 2011
МАЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PS3 | XBOX 360 | WII | PC | DS | 3DS | PSP

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
RESIDENT EVIL: OPERATION RACOON CITY
стр. 26



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 ₽

ОТРУБИТЬ КРАТОСУ ГОЛОВУ!

MORTAL KOMBAT

ДНИ NINTENDO В МОСКВЕ
SPECIAL!
ЭЛРИК ИЗ МЕЛНИБОНЭ

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Dragon Age II | Dance Evolution | Motorstorm: Apocalypse | Radiant Historia | Test Drive Unlimited 2 | Virtua Tennis 4

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**



Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.



Слово редакторов

Май 2011 #5 (321)

НА ОБЛОЖКЕ
Mortal Kombat

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
NetherRealm Studios







Дни сдачи этого номера я провел на мини-выставке Captivate в Майами. После серии показов и интервью игр Capcom я ужинал с Хидеаки Ицуно (режиссер Devil May Cry 3, 4), Йосинори Кавано (режиссер Dead Rising 1,2) и Йосинори Оно (режиссер Street Fighter IV и Street Fighter x Tekken), и как-то сам собой разговор зашел о России. Оно-сан, конечно, вспоминал о ноябрьском визите в Москву и пельменях из медвежатины. Ицуно-сан спрашивал, как поживает Одинцова-сан, – дескать, фотки с ней до сих пор стоят у него на столе в осакском офисе. Что касается DmC, то режиссер попросил русских фанатов подождать еще немного и дать ему и британской студии Ninja Theory шанс – дескать, когда увидите игру в действии, тогда и выносите окончательный вердикт. А вот Кавано, режиссер Dead Rising, эмоционально рассказывал, как его глубоко поразила книга Светланы Алексиевич «У войны не женское лицо», недавно изданная в Японии. Конечно, он знал, как трагична история Второй мировой и как важна для нашей страны, но был буквально в шоке. «Миллион женщин воевал наравне с мужчинами, – и этот подвиг до сих пор в художественных произведениях обходили стороной», – сокрушался Кавано-сан.

Что ж, вспоминать о событиях тех лет можно бесконечно. Поэтому в мае 2011 года мы вместе с журналом «РС ИГРЫ» и студией Wargaming.net рассказываем о танках войны, в которой мы победили.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Ради встречи с новинками Capcom Константин умчался в Майами. В Лондон улетел Артем Шорохов – посетить мини-фестиваль EA. Мне же не потребовалось никуда уезжать. Во-первых, меня пригласили на XVI международную конференцию «Перспективы развлекательного бизнеса в России» – выступить с докладом о современных японских аркадных автоматах. Кстати, потомки самураев, особенно те, кто постарше, обожают автоматы-«крабы» (или, как их еще называют,«уфокетчеры») не меньше моего. Подробности ищите на следующих страницах!

А во-вторых, буквально накануне сдачи номера Nintendo привезла в Москву демоверсии грядущих релизов для 3DS. И про мои впечатления от Kid Icarus и Resident Evil: The Mercenaries вы сможете прочитать уже в этой «СИ». А вот про Dragon's Dogma и Shadows of the Damned коллеги расскажут в следующем выпуске.

Новой карманной консоли Nintendo посвящен также спецматериал Евгения Закирова и статья от коллег из Famitsu – блиц-опрос среди именитых японских геймдизайнеров. Какие у разработчиков планы на 3DS, чем их покорила приставка – все задокументировано. Игры из стартовой линейки тоже не забыты: подробный отчет о Nintendogs + cats и Super Street Fighter 3D – тоже в этом номере.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru
Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru
ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 164659 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Man TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Quatrazon, «песочницы»

Эту заметку я пишу из параллельного мира, где сериал «Предтечи» добился всемирного признания, по мотивам книг об Элрике из Мелнибонэ вышла целая куча игр, в том числе одна российская, а Майкл Муркок засудил Анджея Сапковского и студию Silicon Knights за похищение ключевого персонажа его мультивселенной и стал президентом Галактики. Мою же волю поработила демоническая клавиатура – пожирательница читательских душ.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Как много классных игр вышло в этом месяце! Как много будет в следующем! Свободного времени совсем нет: тороплюсь закончить The Sims Medieval (еще сто квестов за короля!) и приступить к Dynasty Warriors 7 (Китай, война, онлайн, красавицы, Цао Цао и Люй Бу). И к Deadly Premonition. Читал обзор TD, заинтересовался! Правда, пугает цена в России. Полторы тысячи? Но в трейлере же сказали двадцать долларов!



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix, Mortal Kombat II

«Наступили тёплые апрельские деньки» – завидовал я вам в прошлом номере. И – точнёхонько пальцем в небо, из которого сегодня валится чёрте что: не то снег с дождём, не то дождь со снегом. А заодно сыплются весенние анонсы, на которые, признаться, по-весеннему начхать, ведь диск с Mortal Kombat не покидает консоль вот уже который день. А дней тех до сдачи номера в печать осталось с гулькин нос. Как ни жаль, но время отложить геймпад и взяться за перо.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Да что же это такое! Садишься писать статью, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь, пишешь... а? Что? Уже сдача номера? ОК, вот текст, вот картинки. Как это «опять объем в два раза превысил»? Да что же это такое! Зато весь месяц играл в Rift. Но написать про него, естественно, не успел. Но ничего, уж в следующем-то номере оторвусь!





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Идеи об авторских колонках приходят в голову куда чаще, чем выходят журналы: одна из них откладывается уже добрых полгода, благо постоянно есть что-то более актуальное. В этот раз, правда, наконец-то дошли руки до всеобъемлющей темы, которая главнее едва ли не всего подряд – темы отношения к играм. Важнее этой колонки я уже ничего не напишу, поэтому в следующий раз – снова про Square Enix.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, No More Heroes

В этом номере «СИ» меня опять нет. Спасибо тексту о Фумито Уэде и трех его играх (ICO, Shadow of the Colossus и The Last Guardian) – опусу, с которым я сражаюсь последние месяцы, и который сейчас похож на приложение к Большой советской энциклопедии. Надеюсь к следующему номеру утрамбовать его страниц хотя бы в десять. Ну и «Банзай!» – напишите, если не в тягость, чем аниме-рубрика вас не устраивала. Будем исправлять.


intel inside
CORE i5
Умный.
И это видно.
НОВИНКА

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей

«Тевье» 2 обл. | **«Альфабанк»** 3 обл. | **«Софтклаб»** 4 обл., 25,39 | **Samsung** 3,5 | **Blade** 7 | **LG** 9 | **Wexler** 13 | **Intel** 19 | **Ingamba 53** | **ТНТ** 71 | **ASUS** 25 | **Журнал Total DVD** 75 | **Журнал «Форсаж»** 107 | **Журнал Total Football** 171 | **Подписка общ.** 133 | **Подписка ред.** 141 | **Ozon** 168 |

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 26 МАЯ
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

ТОНКОЕ ЧУВСТВО СТИЛЯ

Каждый шедевр достоин соответствующего обрамления. Поэтому LG создали коллекцию LED-мониторов Super Slim. Исключительно тонкий корпус, ограненный простыми и изящными линиями, скрывает в себе самые современные технологии, обеспечивающие яркое живое изображение. Самый яркий представитель линейки Super Slim монитор серии E90 с невероятно тонким корпусом толщиной всего 7,2 мм удостоен награды CES Innovations Award за технические инновации на выставке в Лас-Вегасе. LED-монитор LG Super Slim станет стильным украшением интерьера Вашего дома.





www.lg.ru



LED-мониторы LG серии Super Slim



LG E60 LG E80 LG E81 LG E90

* Награда за инновации на выставке CES 2011

** Линейка ультратонких LED-мониторов LG со светодиодной подсветкой

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

Фактические факты

В цифрах – о главном

Кто победил в войне

16-bit?

Super Nintendo



Хотя в России «Сега Мега» была явно популярнее Super Nintendo, в целом по миру она проиграла войну. Консоль Nintendo разошлась тиражом в 49 млн единиц, конкурент (по разным оценкам) – от 29 до 41 млн. Особенно велика разница оказалась в Японии, где продукция Sega никогда не была особенно популярна. Однако Mega Drive до сих пор производится официально по лицензии Sega в Бразилии и некоторых других странах. Также неясно, были ли учтены в подсчетах ее китайские клоны. В конце концов, левая Mega Drive Portable и игры для нее до сих пор открыто продаются на московских рынках! Так что геймеров, полюбивших 16-битку от Sega, за последние пятнадцать лет могло набраться и больше 50 млн. Вот только компании, прекратившей выпуск собственных консолей, от этого уже ни жарко, ни холодно.



Во что обходится возрастной рейтинг игры?

$4000 (в США)

Американская организация ESRB оценивает игры за вознаграждение ($4000 за высокобюджетные проекты, $800 – за низкобюджетные). Причем эксперты не сидят за джойпадом, и, как правило, вообще не имеют никакого отношения к электронным развлечениям. Издатель высылает им видеозапись самых сомнительных, самых жестоких моментов игры – после просмотра и выносится вердикт. Впрочем, специально обученные люди в ESRB все же проходят финальную версию игры – чтобы проверить, не обманул ли издатель и не скрыл ли что-либо. Жаль, что заодно не составляют рейтингов, вроде тех, что на иллюстрации.

Первая бомбардировка территории США?

9 сентября 1942



Если не считать игры, вроде Homefront, то первую (и пока единственную) бомбардировку собственно Америки (штат Орегон) совершил самолет, взлетевший с японского подводного авианосца. Вчитайтесь в эти слова и запомните – на тот случай, если будете упрекать сценаристов очередного технотриллера в безудержной фантазии. Главная же операция японских подводных летчиков так не успела осуществиться – планировалась массированная атака на оборудование Панамского канала, что могло бы осложнить снабжение американского флота на Тихом океане. Увы, страна капитулировала раньше, чем подлодки с самолетами прибыли в намеченную точку. Кстати, Гавайи (где находится Перл-Харбор) получили статус штата только в 1959 году.

Самая известная игра про комара
Mister Mosquito

В 2001 году в Японии на приставке PlayStation 2 вышла игра о мультяшном комаре. В ней нужно летать по комнате и сосать из людей кровь. Интрига заключается в том, что пить нужно по чуть-чуть, чтобы жертвы ничего не заметили и не подняли тревогу. Летом комар запасает кровь на зиму, поэтому слишком уж осторожничать нельзя – иначе помрешь. Игра оказалась настолько востребованной, что годом позже ее выпустили в США, а японцы получили даже продолжение, посвященное приключениям комара на Гавайях.



Где родился ежик
Соник?
Остров Рождества



Самый большой коралловый атолл в мире, в настоящее время принадлежит государству Кирибати. В 1957-1962 годах Великобритания и США проводили здесь испытания водородной бомбы, что не могло не повлиять на экосистему острова. Именно здесь, по словам Юдзи Наки, появился на свет ежик Соник. Остров неоднократно появлялся и в играх цикла Sonic the Hedgehog.

Первый в мире массовый гаджет с тачскрином
Nintendo DS

Многие считают, что iPhone первым приучил мир к стилусу. На самом деле, Nintendo DS поступила в продажу в 2004 году (iPhone – в 2007). Продажи портативной консоли составили более 140 млн штук (iPhone всех модификаций – 100 млн). Разумеется, стилус появился на рынке раньше, но именно Nintendo DS первой показала десяткам и даже сотням миллионов потребителей, насколько это удобный и универсальный способ ввода.



Самая знаменитая игровая журналистка в мире
Джессика Чобот (IGN)

Молодая женщина искренне любит видеоигры, аниме и мангу, убедительно рассказывает обо всем этом на камеру, однако всемирную известность Джессике принесла одна-единственная фотосессия – где она эротично облизывает консоль PSP. Теперь она ведет блоги, видеопрограммы, снимается в телерекламе и участвует в ток-шоу. Звезда!



Новости: у всех на устах

Nintendo против Apple

Президент Nintendo Сатору Ивата выступил на GDC с резкой критикой Apple и дешевых скачиваемых игр: «Сегодня в Америке доступно более 500 ритейл-игр для PS3, более 700 – для Xbox 360 и более 1000 для Wii и DS. С таким огромным выбором и так очень сложно привлечь внимание публики, и очень немногие игры становятся мега-хитами. А теперь подумайте вот о чем: число доступных для скачивания приложений [для мобильных платформ] исчисляется десятками тысяч. Игроразработка тонет. Да, стоимость создания каждой из этих скачиваемых игр гораздо меньше, чем стоимость большинства ритейл-изданий, но какую прибыль они приносят? Screen Digest сообщает, что 92% всех скачанных приложений за прошлый год были бесплатными – а большая часть платных стоила крайне мало».

Ивата подчеркнул, что Nintendo – в первую очередь разработчик игр, а потом уже производитель консолей: приставки, по его словам, производятся лишь для того, чтобы сделать возможными все новые и новые виды игр. В противоположность этому он приводит такие платформы, как социальные сети и сотовые телефоны: у них, мол, «нет мотивации поддерживать высокую ценность игр; контент для них создается кем-то еще».

Обозначив эту проблему, Ивата, однако, не предложил никаких путей ее решения, кроме инноваций – он закончил свое выступление призывом к разработчикам «делать невозможное возможным».

Одновременно с речью Иваты проходила пресс-конференция Apple, на которой был анонсирован iPad 2. Марк Рейн, глава Epic, рассыпался в похвалах новому устройству, а заодно и заявил, что Infinity Blade, разработанная Chair Entertainment и выпущенная эксклюзивно для iOS, продалась большим тиражом, чем предыдущая работа Chair, Shadow Complex для XBLA. Когда Рейна спросили, появится ли Unreal Engine 3, на котором сделана Infinity Blade, на 3DS, его ответ был резок: «Почему люди постоянно спрашивают нас про платформы, которые мы не любим? Мы работаем только с «железом», которое тянет наш движок».





Сергей Цилюрик: Начну с очевидной вещи, которую не упомянет, наверное, только ленивый: Nintendo сама виновата в том, что на DS и Wii полно мусора. В этом плане ей-то как раз должно быть стыдно упрекать Apple, благо сама грешна. С другой стороны, хорошо, если это значит, что Nintendo одумалась, и список релизов для 3DS будет «чище».
Тем не менее, в общем и целом я на стороне Иваты. Я – владелец iPhone, и я искренне ненавижу этот гадкий девайс. Не в последнюю очередь – из-за того, что он устаревает моментально. Та же самая Infinity Blade, которой так хвалится Рейн, идет только на iPhone 3GS – соответственно, люди, купившие чудо-телефон пораньше, остаются с носом. И я в их числе. Почему-то на моей PSP, которая чуть ли не первого японского тиража, всё идёт прекрасно. Равно как и на моей DS, приобретенной в 2004-м, и на Wii из первого завоза. А Apple может гореть в аду с ее ежегодными апгрейдами за несколько сотен баксов. И Epic вместе с ней: капкомовский MT Framework, значит, на 3DS работает и показывает вполне достойную картинку, а этим, видите ли, маловато мощности по сравнению с айфоном. Вообще, очень умиляют громко высказывающие свое несогласие с Иватой разработчики успешных программ для iOS, потому что на каждого такого приходится по две сотни неудачников.



Константин Говорун: Платформы Apple – это такой новый PC. Система, доступная для всех и каждого, которая постоянно апгрейдится, но при этом обратно совместима с предыдущими поколениями. Вот как раньше надо было раз в полгода менять видеокарту, так теперь надо так же часто менять телефон или планшетник. Как и в случае с PC, основная задача платформ Apple – не игры. Как и на PC, на Apple полным-полно мусора, но есть и удачные порты с консолей. Разница, пожалуй, в том, что на PC все же традиционно пытались делать нормальные крупные игры «как на консолях» и продавать их за нормальные деньги, а на платформах Apple ориентируются на инди, на мобильные игры. И еще Apple удалось сделать то, что никак не выходит у Microsoft, – сделать свою продукцию модной, имиджевой.
Что с этим может сделать Nintendo? Пожалуй, ничего особенного-то делать и не надо. Главное – не дергаться и не изменять себе.



Сергей Цилюрик: Я бы еще добавил, что традиционно на PC были не только игры «как на консолях», но и «свои» жанры, вроде CRPG, стратегий, шутеров, адвенчур. На «яблочных» платформах нет ничего своего – лишь объедки писишной казуальщины. И в этом плане я вижу принципиальную разницу: если можно и раньше было, и даже сейчас оставаться приверженцем PC и все время играть в PC-эксклюзивы, то в случае с телефонами такого человека и геймером-то назвать будет сложно.



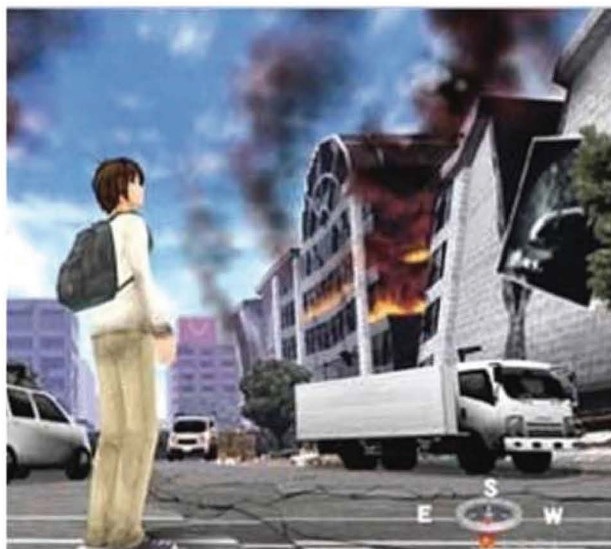
Святослав Торик: Ох, Сергей, зря ты упомянул слово «телефон»...
iPhone – это да, это для модниц и казуалов, там от гейминга еще меньше, чем в жанре hidden object или в Nintendogs с «Покемонами». К тому же у Apple отдел QA гораздо менее придирчив, нежели у Nintendo. И это автоматом означает, что AppStore – такая же помойка, как и любая другая платформа, которую никогда не называли next gen.
Но вот если ты посмотришь на игры для платформы, которая изначально называлась телефоном – ну, например, на Windows Mobile или J2ME, ты увидишь, что там реально крутых проектов тоже предостаточно – причем крутых в том числе и по графике, поскольку, как ни крути, 320x240 – это тоже разрешение. И там есть и попсовые хиты, и инди-разработка, и «тяжелые» CRPG, и китайщина, и стопицот аркад под известными лейблами... так что не обижай геймера с телефоном.



Илья Ченцов: Реально крутых в сравнении с крутыми на других системах (хотя бы портативных)? В хорошую графику на телефонах я верю, в хорошее управление – как-то уже не очень. Разве что оно не в реальном времени...



Константин Говорун: Тут вот еще какая штука. Мне Саша Трифонов показывал на айфоне какую-то JRPG. Я посмотрел – ну да, спрайтовая графика на манер Dragon Quest, сюжет, боёвка – вроде бы все похоже на JRPG. Можно попробовать. И, насколько я понимаю, таких «вроде бы нормальных игр» довольно много, если поискать. Но штука в том, что время у человека ограничено. И я не готов тратить время на «как бы JRPG» и «как бы красивый экшн», когда можно сесть за Dragon Quest IX и Devil May Cry 4, пусть и по второму разу. И я подозреваю, что львиная доля потребления игр на айфоне – это тоже такое «я попробовал сто игр, и они даже похожи на игры, – прикольно!»
То есть, если попасть на необитаемый остров, где нет приставок, но есть iPhone и AppStore, то поиграть будет во что. А многие люди и живут на таком острове прямо сейчас. Ну, голова у них так устроена. Но я-то знаю, какие игры бывают на самом деле.
А «Покемоны» – это хардкорная JRPG с боевой системой, сюжетом и прочим. Я бы сказал, что в ней больше гейминга, чем в Diablo, например. **СИ**



Последствия землетрясения в Японии

Мощнейшее землетрясение, обрушившееся на Японию в середине марта, не могло не сказаться на игровой индустрии. К счастью, офисы игровых компаний оказались вдалеке от эпицентра землетрясения и последующих цунами, поэтому жертв среди деятелей игровой индустрии, судя по всему, нет. Кацухиро Харада, глава разработки Tekken, обмолвился, что офису разработчиков нанесены значительные повреждения; кроме него, на подобное больше никто не жаловался. Большая часть игровых издательств перечислила на благотворительность значительные средства. В целях экономии электричества (нехватка которого возникла вследствие отказа электростанций) были приостановлены сетевые сервисы Namdo Bandai, отключены серверы Metal Gear Online, Final Fantasy XI и XIV.
Японский релиз Ryu ga Gotoku Of the End, назначенный на 17 марта, был отложен на неопределенный срок. Четвертая часть сериала Zettai Zetsumei Toshi, посвященного спасению из разрушаемого землетрясением города, была без лишних комментариев отменена. Первые два выпуска цикла вышли в Европе под названиями SOS: The Final Escape и Raw Danger! соответственно; в четвертом же планировалось ввести поддержку Move и 3D. Разработка игры была практически завершена (по иронии, изначально она должна была выйти 10 марта, в день начала землетрясения, но релиз был перенесен); более того, в свете катаклизма количество предзаказов на Zettai Zetsumei Toshi 4 выросло в несколько раз, подняв ее в хит-параде японского Amazon с 86 места на четвертое.
Релиз MotorStorm: Apocalypse, действие которой также происходит в рушащемся мегаполисе, был отложен не только в Японии, но и в Европе – на неопределенный срок.



Святослав Торик: Что-то подобное было и с 9/11: весь существующий на тот момент тираж Red Alert 2 пришлось пустить под нож (крупные торговые сети просто сняли коробки с полок) и допечатать новый, замазав расхреначиваемые дирижаблем «Киров» башни-близнецы на обложке. Microsoft Games оперативно выпустила патч, в котором из ранних версий Microsoft Flight Simulator был вырезан WTC.
Также были отложены несколько второстепенных стратежек (World War III, Real War и еще какая-то), а еще Rainbow Six: Rogue Spear – Black Thorn, Crime Patrol.
В общем, ничего нового.



Артём Шорохов: Имхо, Irem просто первая попала под раздачу нынешних политических настроений – больно повод «удачный». Страну неоднократно трясло и раньше – постоянно трясёт. И тем не менее игры выходили. Особенно всё это двусмысленно выглядит рядом с морем разливанным порнографии и откровенного слэша.
A Disaster Report – сериал очень геймплейный, очень качественный и во многом «за», а не «против» самой ситуации с землетрясениями. В отличие от всяческих расстрелов в аэропортах и прочей игровой мертвечины. **СИ**

ДАТА ВЫХОДА
июнь 2011 года (США)

Catherine



Евгений Закиров

PS3
XBOX 360

Честно говоря, с трудом представляю себе вечер трудного дня типичного тридцатилетнего офисного клерка. То есть, как: представить-то я могу, просто для понимания проблем главного героя Catherine такой образ не подойдет. Здесь какой-то свой, не японский и не американский старпер-нудозвон, который случайно попадает в глупую ситуацию и совершенно ничего не делает, чтобы как-то решить накопившиеся проблемы. Он просто плывет по течению, больно ударяясь о каждый камень. Не сожалеет о содеянном. У него совсем нет амбиций. Кажется, и друзей-то настоящих у него тоже нет. Так, знакомые-выпивохи, да сослуживцы. Они вместе проводят время и все такое, и это даже поначалу кажется забавным, пока не начинаешь видеть во всех персонажах этой сверх всякой меры загадочной и непонятной истории… овец. Или баранов. Такой баран сидит за шкафчиками в том офисе, где вы отбываете наказание работой с девяти часов утра до шести часов вечера. Точная его копия составляет вам компанию в «Джон Донне» по пятницам. С целым стадом абсолютно идентичных баранов вы обсуждаете новые модели телефонов HTC в «скайпике». Или, я не знаю, новую порнуху от Digital Playground. Только поняв и приняв это, можно вновь попробовать подойти к анализу Catherine. Не как игры про кубики, конечно. Но как совершенно реальной ситуации из жизни современного городского жителя.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
special.adventure.puzzle
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
vs. offline

У Винсента все хорошо. У Винсента есть работа – не бог весть какая, конечно, но сойдет. Ему хватает на то, чтобы чуть ли не каждый вечер встречаться с друзьями, выпивать по три пинты пива, закупать пиво и сигареты домой. Ну, и на новые мобильные телефоны тоже хватает денег. А больше ему ничего от жизни и не нужно. И совершенно не имеет значения, где этот Винсент живет и на каком языке разговаривает. В Catherine все говорят по-японски, но носят западные имена и расплачиваются долларами. Потому что ключевой месседж Catherine направлен всему поколению, а не кому-то отдельно.

Какие проблемы у Винсента? Да никаких, в общем-то. Просто однажды в баре к нему подсаживается симпатичная голубоглазая блондинка, с которой тот проводит ночь. Он не предает этому абсолютно никакого значения – на утро и имя-то ее вспомнить не может. И только по счастливой случайности выясняется, что блондинку зовут Кэтрин. Точно так же, как и его девушку.

Так главный герой впервые сталкивается с неразрешимой для него задачей. У него была жизнь, в которую внезапно вклинился кто-то третий, лишний. В том, что Кэтрин (имя которой в ромадзи пишется через «C», в смысле) является именно лишним персонажем этой истории, не может быть никаких сомнений. В конце концов, кто сказал, что она существует? В одной из сцен, когда Винсент пытается напиться в стельку и в сигаретном дыме заснуть, отключиться, потерять сознание и не видеть кошмаров, слышно, что кто-то звонит в дверь. Но герой дверь не открывает – а на утро просыпается все с той же блондинкой.

Друзья Винсента не знакомы с этой Кэтрин. Она присылает смс, на которые можно отвечать, и даже весьма откровенные фотографии с собой (в остальном эротизм визуальной составляющей зациклен на подпрыгивающей

груди рыжеволосой официантки). Так и настоящая девушка присылает смс. Без фотографий, но на них тоже можно отвечать. Ответил – показатель «кармы» отклонился вправо, потянулся к синей, доброй стороне. Вообще все, что связано с «настоящей» девушкой, игра распознает как «хорошее действие». Но мы посмотрим глубже, и увидим: хорошо – это когда ты не сопротивляешься, признаешь свою вину, идешь на жертву, делаешь все, чтобы остаться в этом тесном овечьем мирке, в этой овечьей шкуре. Кэтрин (которая, опять же, начинается с «С»), в свою очередь, позволяет на время отложить закрученные бараньи рога и побыть собой. В конце концов, для чего в кино нужны женские персонажи? Чтобы заставить героя рассказать о себе. Просто так как тут Винсент – та еще амеба, кажется, что девушки играют главную роль в этой трагедии.

Но есть еще одна проблема, о которой узнаешь не сразу. Дело в том, что Винсент – трус. Безответственный человек. Ничтожество. Все вокруг него такие, ничего удивительного в этом нет. Вот он сидит с другом в суши, смотрит на ползущую ленту со всякими вкусностями, но ни о чем не думает – в этот момент дают подслушать разговор сидящей рядом пары. О чем? Сегодня о свадьбе. Завтра о детях. Потом о деньгах. Дальше – о воспитании детей. Когда игроку (к третьему дню полностью вживаешься в роль) такие разговоры наскучат, он встанет из-за стола, за которым выпивают друзья, и пойдет шататься по бару. Чем заняться? Послушать новости? Там говорят о загадочных смертях таких же людей, как и он. Поболтать с барменом? Да он странный какой-то, и очки нацепил придурочные. Может, музыку поставить? Хорошо бы… Впрочем, Седзи Мегуро выдохся и начинает повторяться. Единственное спасение… ан, нет, можно еще зайти в уборную. Умыться и увидеть в зеркале дурное предзнаменование. Запереться в туалете и долго разглядывать фотографии блондинки. А дальше? А дальше только одно спасение – автомат с игрой «Рапунцель» в дальнем углу бара. Там принцессу похитила злая ведьма, а рыцарь должен спасти несчастную, переставляя кубики и карабкаясь вверх, выше и выше. Добрался до башни, поднялся по волосам Рапунцель, передохнул, снова переставляет кубики. Как это похоже на



Три слова могут повергнуть в шок каждого из нас. Свадьба, родители, дети. NO, THANK YOU!



Вверху: В комнате откровений можно принимать важные решения. Сама комната похожа на туалет, кстати.

Внизу справа: Время от времени блондинка будет прислать свои фотографии. Посмотреть их можно только в туалете – Винсент стесняется разглядывать любовницу в компании друзей.

ЗДЕСЬ КАКОЙ-ТО СВОЙ, НЕ ЯПОНСКИЙ И НЕ АМЕРИКАНСКИЙ СТАРПЕР-НУДОЗВОН, КОТОРЫЙ СЛУЧАЙНО ПОПАДАЕТ В ГЛУПУЮ СИТУАЦИЮ.



Atlus впервые удалось нарисовать идеальную картину состояния «все плохо и будет только хуже». Браво!



жизнь Винсента! Только кто принцесса, а кто – ведьма? И что будет, когда смельчак дойдет до самой вершины?

Кажется, что ведьма – это все-таки девушка главного героя. С ней невозможно разговаривать! Она не замечает того, что он вот уже несколько ночей подряд не может выспаться, что встречается с другой, что даже разговаривает с этой «другой» по телефону в ее присутствии. Ей, честно говоря, плевать с высокой колокольни на проблемы суженого. И именно это слово – «суженый» – пугает героя до остановки сердца. Ведь Кэтрин (настоящая, с пепельными волосами, с говорящей фамилией McBride) точно такая же, как и он сам. Она движется по давно размеченному пути и ни за что не собирается с него сходить. Ей тридцать два, родители ее поторапливают – пора, мол, выходить замуж. Слышали, молодой человек у тебя



есть, давно вы уже встречаетесь («пять лет» - еще одно словосочетание, которое может стоить Винсенту жизни), надо, стало быть, свадьбу сыграть и детей нарожать. Парочку. Три слова: родители, свадьба, дети. Три этих слова заставляют Винсента меняться в лице. Кэтрин злится, повышает голос: «Что ты думаешь о своей жизни? Что ты думаешь о своем будущем? Ты что, никогда не думал о таких вещах?» Хочется провалиться сквозь землю! Винсент в недоумении спрашивает: «Разве получать удовольствие – не самое главное в жизни?» Но поздно, Кэтрин уже отвлеклась. В другой раз она увидит, что у него новый телефон, и начнет пилить его по этому поводу. Повод она всегда найдет, в этом мож-

Слева: Схематичное изображение шестого уровня на сложности Normal, нарисованное фанатами для упрощения прохождения эпизодов с кубиками.

но не сомневаться.

Как ему удается скрывать факт измены? Винсент, при всей своей беспомощности, иногда проявляет чудеса изобретательности. Сочиняет байки не хуже провинившегося менеджера. Нет, дорогая, не могу тебя пустить домой – там отлеживаются приятели с работы, а они пьяные в дребадан. Так воняют! А в туалете кто? Никого в туалете нет. Ну, все, пока! Да, свадьба… Ладно, чао! Один раз скрыть присутствие любовницы в доме он сможет. Да только никак не покидает вопрос – как белобрысая задрыга снова оказалась в его квартире? Может, ведьма все-таки она? Колдует же! Надо, наверное, как-то решать эту проблему, но у главного героя болит голова по другому поводу. Все дело в той дурацкой игре и донимающих его ночных кошмарах, в которых он вместе с другими баранами поднимается по лестнице вверх, вроде бы карабкается по Вавилонской башне.

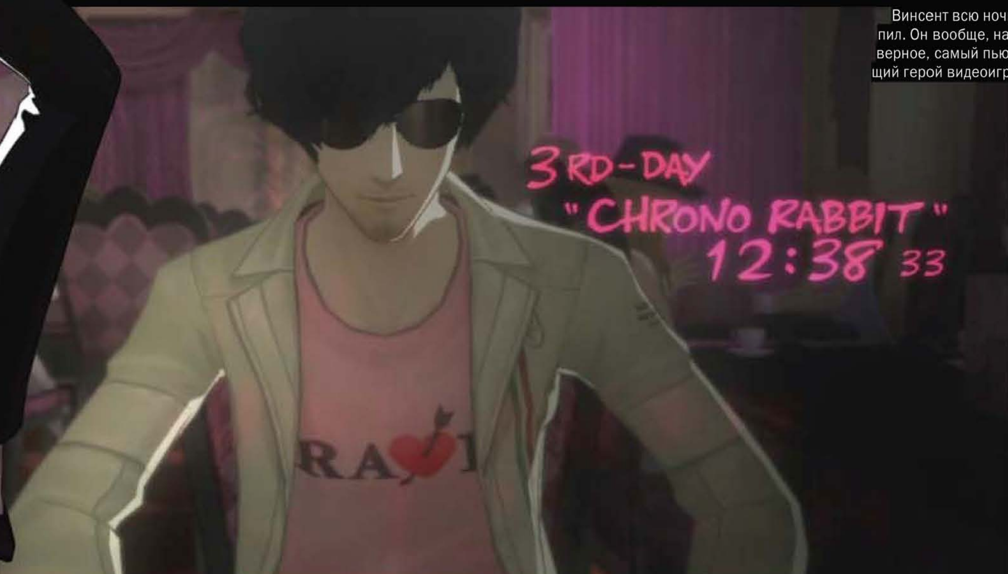
Бараны очень похожи на его друзей. Вот тот, в идиотской шляпе – ну вылитый приятель Орландо, с которым вчера выпивали. А вот и, кхм, господин полицейский. Вместе с ними Винсент переставляет кубики в нужном поряд-

В КОНЦЕ КОНЦОВ, ДЛЯ ЧЕГО В КИНО НУЖНЫ ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ? ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ ГЕРОЯ РАССКАЗАТЬ О СЕБЕ.





Эта игра кого угодно сведет с ума!



Винсент всю ночь пил. Он вообще, наверное, самый пьющий герой видеоигр.



После Catherine вы не захотите заводить детей.

ке и карабкается все выше и выше. При этом каждую ночь ему снятся разные кошмары. Стоит Кэтрин завести разговор о детях, и появится новый «босс уровня» – отвратительный кричащий младенец. А когда она начнет капать на мозг с подготовкой свадьбы... приснится сама Кэтрин в платье невесты. И это, поверьте, поистине кошмарный экспириенс.

Вообще, все, что связано с этими кубиками, – кошмар наяву. Это самая идиотская часть игры. Посмотрите карту одного такого «уровня», чтобы убедиться в правоте моих слов. Но в то же время, локации точно отвечают требованиям идеи в целом. Кошмары. Регулярные ночные кошмары – это страшно. В них нет логики, поэтому и в построении уровней в Catherine она часто отсутствует. Можно дойти до конца, поскользнуться на ледяном кубике и улететь вниз, и игра предложит начинать прохождение с самого начала. Если, конечно, остались «жизни».

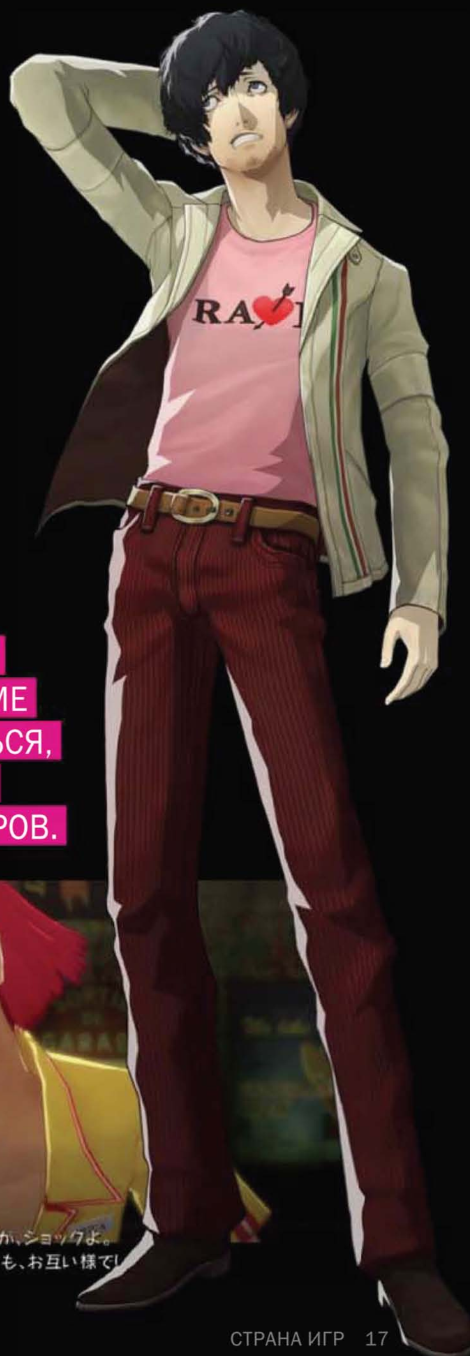
Пережить ночной кошмар – это все равно, что совершить подвиг в реальной жизни. Винсент, однако, способен на подвиги только с рогами на голове и с подушкой в руках. Он и

ВИНСЕНТ ПЫТАЕТСЯ НАПИТЬСЯ В СТЕЛЬКУ И В СИГАРЕТНОМ ДЫМЕ ЗАСНУТЬ, ОТКЛЮЧИТЬСЯ, ПОТЕРЯТЬ СОЗНАНИЕ И НЕ ВИДЕТЬ КОШМАРОВ.

Чертовы кубики!

Catherine – это сюжет, заслуживающий высшей оценки, но игра, которой еле-еле можно наскрести три с половиной балла. То есть, если бы речь шла о местечковых QTE, как в Heavy Rain, то все было бы просто идеально. Но здесь под «геймплеем» надо понимать именно выживание в ночных кошмарах. А это задача невероятной сложности, даже если вы в самом начале выбрали Easy. Выглядит прохождение каждого уровня примерно так. Винсент должен забраться на самый верх нагромождения кубиков. При этом думать надо быстро, потому что кубики внизу постепенно уничтожаются. За раз герой может передвинуть только один кубик. Подняться он может тоже только на один, если не найдет специальное зелье – тогда можно запрыгнуть сразу на два. Поначалу все кубики одинаковые и от игрока требуется только правильно их расставлять. Позже появятся ловушки. Например, из некоторых будут вылетать шипы. Другие начнут взрываться. По третьим, ледяным, нельзя будет спокойно передвигаться – Винсент постоянно будет сваливаться с них и погибать (вместо GAME OVER тут пишут LOVE IS OVER). Наконец, небольшой спойлер: в самом конце игры кубики будут рандомно разрушаться, падать вниз. И ловушки тоже будут появляться «из ниоткуда».







Приударить за официанткой нельзя. И это, наверное, самое большое упущение Atlus.

все ключевые решения-то принимает, восседая в специальном лифте перед тем, как отправиться на следующий уровень. И к чему это приведет? А вот это уже вопрос строго индивидуальный. Японские геймеры на форумах делятся впечатлениями и соглашаются с тем, что первое прохождение получается самым честным. Можно сделать из Винсента человека, да только усилий потребуется приложить немало, и одними правильными ответами на смс дело не ограничится. У меня получилось так, что Винсент все-таки во всем разобрался – и это был, впрочем, не True Ending (в «настоящей» концовке тот еще демонический разврат!). Другие нарочно делают все не так, чтобы в финале заполучить любовь той самой загадочной блондинки. Не хочется расстраивать таких людей, но…

Впрочем, о том, какие решения наиболее популярны, игра расскажет сама. После ответа на очередной каверзный вопрос на диаграмме (если игроки подключены к Xbox Live или PSN) будет показано, кто согласен с вами, а кто – нет. Вернее, как считает большинство. Небольшой спойлер: японское «большинство» отдает предпочтение блондинке, «злому духу». Видимо, хочет что-то изменить в своей жизни. Интересно будет посмотреть на то, как будут голосовать американцы. И будет ли американская пресса называть Catherine истинно японской по духу игрой или она покажется им значительно ближе и понятнее. Впрочем, рассуждать об этом предстоит уже автору рецензии на американскую версию. В редакции «Страны Игр» желающих разобраться со своими проблемами в игре будет, надо думать, достаточно. **СИ**



Catherine поэтапно

Люди, ознакомившиеся с демонстрационной версией Catherine, оказались немного разочарованы. Мол, и это все? Надо только кубики переставлять и болтать на лунном языке? На самом деле, геймплей Catherine гораздо разнообразнее.

Винсент просыпается утром и идет на работу. Обычное утро – это время сюжетных сценок на движке игры или аниме-роликов. Это своего рода награда за то, что игрок смог пережить очередной ночной кошмар.





Иногда Винсент встречается с Кэтрин (которая его подруга). Это тяжелое испытание и для него, и для игрока. Решения, которые он принимает в этот момент, а также его мысли, зависят от его, скажем так, настроения. Если игрок принимал недобрые решения раньше, то Винсента и мысли будут посещать недостойные.





Бар. По бару можно гулять. Но лучше поговорить с друзьями, выпить (можно напиться в стельку, есть даже специальный показатель «опьянения»), послушать музыку, поболтать с посетителями, послушать пересказ событий в исполнении двух бабок-алкоголичек, посидеть в туалете, поиграть в «Рапунцель», проверить личный счет с помощью банкомата.





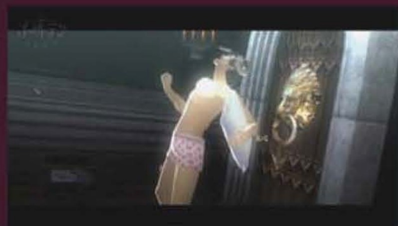
Вечер. Дома Винсент много пьет и курит, чтобы отвлечься от тяжких мыслей.





Кошмар. Каждый ночной кошмар состоит из нескольких этапов. Сначала Винсент проходит первый уровень, после чего поднимается до своеобразной зоны отдыха. Там можно сохранить игру, поговорить с другими баранами, послушать полезные советы. Чтобы перейти на следующий уровень, надо сесть в специальную кабинку и ответить на каверзный вопрос. В финале каждого кошмара ожидает босс. Некоторые боссы настолько читерские, что хочется выключить игру и никогда больше не включать.







The Witcher 2: Assassins of Kings

ДАТА ВЫХОДА
17.05.2011

(Окончание. Начало в «Стране Игр» №4)

Пока мы бились над проблемой, куда бы вывести звук от игры, в офис «1С-СофтКлаб» на запах готовящегося хита начали понемногу собираться журналисты со всей столицы, в том числе и Анатолий Сонин из «PC Игр». Я предложил ему озвучить игру по ролям, но идея не вызвала большого энтузиазма. К счастью, приключения немого Геральта уже подходили к концу.

Справа: Удары «сильного» и «быстрого» боевых стилей наносятся правой и левой кнопкой мыши соответственно. Впрочем, ведьмак будет слушаться и геймпада.





Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
CD Projekt (Центральная Европа)/ Atari (Северная Америка)
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
CD Projekt RED
Страна происхождения:
Польша
Мультиплеер:
нет

Внизу: Управлять членами отряда не дают. Геральт всегда сам за себя.

После долгих мытарств мы, наконец, вывели картинку на монитор, а звук (и «неправильную», растянутую картинку) – на телевизор. «Проще сделать "Ведьмака"», – подытожил наши мучения Марек (напомню, что нашим гидом по игре был дизайнер уровней Марек Зимак). Остановив видеоролик игры, крутившийся в тестовых целях, разработчик запустил игру – и мы увидели довольно странную картину: все трехмерные модели были как будто на месте, но «наряженные» в абстракционистские текстуры. «Что это?» – хором завопили мы, но Марек только рассмеялся. Потом, видя наше недоумение, он принял более серьёзный вид и объяснил: «Драйверы NVIDIA. Иногда после декодирования видео они оставляют мусор в памяти. Мы стараемся улучшать картинку, приводим её в соответствие с самыми свежими драйверами, но когда выходят их новые версии, эта ерунда постоянно вылезает. Сейчас перезапустим, и всё будет в порядке». И всё действительно было в порядке. «А нам дадут поиграть?» – жалобно спросил Толя. «Нет, это не hands-on», – ответил Марек. Он не знал, что за его спиной Сонин уже успел покрутить мышкой, заставив Геральта поглядеть по сторонам. Но ведьмак не выдал моего коллегу, и презентация продолжилась.

– А какая это часть игры? – поинтересовался Анатолий.

– Точно сказать не могу, но не начало и не конец.

– Стало быть, середина, – подытожил Сонин.

– Ну да, можно сказать, середина, – засмеялся Марек.

Марек повторил вводную и наконец-то разрешил Геральту обратиться к просителю. Тот оказался пехотным командиром, чьи подчиненные, молодые люди и эльфы, стали пропадать один за другим. Не без вести, нет – их тела потом нашли. Убиты они были явно не эльфом и не человеком. А кем же? Это и предстояло выяснить ведьмаку – командир обещал наградить его, если тот раскроет дело.

Выслушав задание, Марек отправил Геральта в таверну, теперь полную звона кружек, голосов и задорного фолка, мгновенно вызывающего перед мысленным взором гномий оркестр, наяривающий на скрипках и дующий в дудки. Услышав эти наигрыши, я сразу начал искать глазами музыкантов, но Марек сказал, что, хотя в игре они в принципе есть, в данном случае это просто фоновая мелодия, как и снаружи.

Таверна, впрочем, не пустовала. Гномы и представители других нацмень-



шинств занимались народными видами спорта: армрестлингом, кулачным боем и литроболом. На этот раз Марек показал нам ещё одну мини-игру, кости, мимоходом упомянув, что кубики в ней обсчитываются как реальные физические объекты, так что трясти их и бросать ещё надо уметь – неуклюжий игрок может даже промахнуться и кинуть кости мимо доски. Увы, законы Ньютона Мареку не улыбнулись, и, продув несколько геральтовых монет, мы покинули таверну. Наш путь лежал в гномьи гробницы, где почему-то были погребены жертвы таинственного убийцы (ну, надо же было где-то их похоронить).

Расстановка знаков

Поселение отгорожено от внешнего мира калиткой, за которой простирается средней дремучести и (стоит ли повторять?) редкой красоты лес. Дорога выходит к берегу водоёма, где на героя нападают каэдвенские рыцари (либо какие-то другие рыцари, носящие над макушками надпись Kaedwen Knight для маскировки). Сюжетная необходимость их появления проста – надо продемонстрировать боевую систему. Как и рассказывал Марек, ведьмак может использовать «сильный» и «быстрый» стиль, блокировать удары и применять магические знаки (замечу, что при выборе знака в меню игра замедляется, но не полностью останавливается; два знака также находятся в ячейках быстрого доступа). Разные противники требуют разного подхода – если на простых мечников можно выходить в открытую, то с щитоносцами придётся повозиться, обходя их со спины либо используя магию, такую как теле- и пирокинез, а также волшебные ловушки, которые, если расставлять их парами, работают, как растяжки. Враги-колдуны тоже есть – так, один из рыцарей телепортируется с места на место и бьёт молнией.

Расправившись с противниками, Марек обращает наше внимание на систему снаряжения: «Теперь у нас гораздо больше разных вещей, и вы можете настраивать внешний вид ведьмака». С этими словами Марек наряжает Геральта в эльфийскую куртку с капюшоном. Услышав о характеристиках, я решил тут же уточнить, много ли параметров может менять отдельный предмет. Честно, в современных ролевых играх меня раздражает выбор между кирасой «+10 к защите, -2 к ловкости, +1.5% к атаке» и курткой «+9 к защите, +50% к защите от огня, +90% к возможности спрятаться от голема и +1 к восстановлению скорости регенерации маны» – проще надо быть! Марек сказал, что пока все предметы снаряжения героя имеют по одной базовой характеристике – не уточнив, правда, что означает «пока»: «на данном этапе игры», «на данном этапе разработки» или «в данной конкретной демоверсии». Он пообещал, что в полной игре вещи можно будет зачаровывать, а также изготавливать самому. Ну и, разумеется, находить более мощные артефакты – например, поднимающие эффективность использования знаков.


Головной убор спутника Геральта называется «шаперон». Признайтесь, вы всегда хотели это узнать!

Мультивселенная

С соседних ветвей реальности докладывают: «Ведьмак 2» настолько нелинеен, что мы вообще можем не попасть в гномий городок, которому посвящена эта презентация. В зависимости от того, как развивались события в предыдущей главе, эту мы можем начать вообще в разных местах.
Заслуживающие доверия источники также упоминают возможность импортировать сохранения из первой игры, перенося в сиквел сделанные Геральтом решения, а также некоторые предметы, которыми он обладал.


Иногда монстров удаётся заманить в город. Разумеется, можно и просто убежать от них.

ЕСЛИ НА ПРОСТЫХ МЕЧНИКОВ МОЖНО ВЫХОДИТЬ В ОТКРЫТУЮ, ТО С ЩИТОНОСЦАМИ ПРИДЁТСЯ ПОВОЗИТЬСЯ, ОБХОДЯ ИХ СО СПИНЫ ЛИБО ИСПОЛЬЗУЯ МАГИЮ.


Это, надо полагать, действие прокачанного знака «игни».


Путешествовать будем не только посуху.

Не алмазный и не деревянный

Наконец мы добрались до гномьей гробницы, где Геральт взялся за расследование в духе ричиевского Шерлока Холмса, буквально снося на своём пути стены, чтобы докопаться до истины. Разумеется, обломки, как и всё в этой игре, разлетаются физически корректно, однако разрушить с помощью магических ударов можно только специально помеченные препятствия («Вас этому научат», – комментирует наш собеседник). Что ж, чем хорош фэнтези-сеттинг – так это тем, что в нём обитатели осквернённых могил могут дать отпор осквернителям – и вот на битву с ведьмаком выходят призраки, обряженные в лохмотья и доски. Геральт достаёт серебряный меч, ставит несколько магических ловушек – и легко расправляется с назойливым полтергейстом (Марек, впрочем, поясняет, что сложность битв немного снижена, чтобы презентация шла глаже).

Вот и тело-улика. Мы осматриваем его с помощью диалогового интерфейса и слушаем комментарии ведьмака о царапинах на спине, кругах под глазами и зажатых в кулаке волосах. В одной из ран застрял, вероятно, кусочек тканей нападавшего, однако Геральт не может извлечь его без специальных инструментов (да он, оказывается, не так и крут!). При трупе также обнаруживается книжечка сонетов Лютика, его приятеля-барда. Как ни странно, она оказывается ключевой зацепкой – забрав её, Геральт отправляется обратно в город, допрашивать своего приятеля с пристрастием. На пути снова встают разгневанные духи – но ведьмак предъявляет им свой клинок вместо ордера на обыск. Марек обращает наше внимание на желтую полосу слева на экране: «Она показывает, сколько знаков может использовать Геральт. Что-то вроде линейки адреналина».

Следующий монстр, уже в лесу, нападает неожиданно, постепенно проявляясь из окружающего пейзажа под аккомпанемент ритмичной мелодии, больше всего напоминающей фламенко. Страшное (но симпатишное) членистоногое с раковиной на спине уместнее смотрелось бы на морском берегу, но, возможно, его тоже поместили сюда лишь на время демонстрации. Краб неожиданно проворно носится по поляне и таранит нашего героя. Попытки Геральта расправиться с ним не имеют особого успеха. Марек снова ставит волшебные ловушки – оказывается, их можно соединять не только по две, но и по три. Колдовские тенета наносят крабу довольно существенный урон, животное издаёт истошные вопли, по доброй видеоигровой традиции игнорируя тот факт, что крабам и паукам нечем орать. Однако от клинка по-прежнему мало толку. И тут нас с Мареком одновременно озаряет: «Не тот меч!» – вы же помните, что Геральт носит с собой два экземпляра узкоспециализированного холодного оружия: стальной клинок для сражений с обычными людьми и зверями, серебряный против сверхъестественных существ. Гигантский краб, на удивление, относится к первым.

Элементарно, Лютик!

Найдя Лютика в таверне, Геральт уже готовится приступить к допросу, но Лютик перехватывает инициативу: «Хорошо, что ты пришёл, Геральт. Рифма на wonder?»

– Я не поэт... – констатирует очевидное Геральт.

– Знаю, но у тебя иногда бывают хорошие идеи.

– Yonder, – гудит ведьмак. Когда он переходит на односложные фразы, схожесть его речи с голосом Дюка Нюкема становится совершенно очевидной. Правда, сомневаюсь, что в словаре последнего есть слово «yonder».

В благодарность Лютик, несмотря на протесты ведь-


Знаки автоматически используются, когда Геральт зажигает и гасит светильники.





ЖИВОТНОЕ ИЗДАЁТ ИСТОШНЫЕ ВОПЛИ, ПО ДОБРОЙ ТРАДИЦИИ ИГНОРИРУЯ ТОТ ФАКТ, ЧТО КРАБАМ И ПАУКАМ НЕЧЕМ ОРАТЬ.

мака, поёт ему черновую версию сочинённого им гимна. Да, Марек был тысячу раз прав, что заставил нас полтора часа настраивать звук к игре. Играть артиста – наверное, не очень простая задача для артиста, всё равно что хамелеону лежать на зеркале, однако англоязычному мастеру озвучания удалось передать, что Лютик если и не является поп-звездой и мачо, известным во всех окрестных королевствах, то считает себя таким – причём это становится понятно ещё до того, как он запоёт. Экспрессивная речь Лютика на чуть повышенных тонах контрастирует с гудящим, на первый взгляд безжизненным голосом Геральта, в чьих словах эмоции покоятся под толстым слоем льда. Заслушавшись, КАК друзья говорят, можно даже не разобрать, ЧТО они говорят. Честно говоря, я сам стал жертвой этих сирен, поэтому не совсем уверен в том, как Геральту удалось выяснить, где нужно искать вероятного преступника – понял лишь, что наживкой должен стать сам Лютик, вооружённый только собственной лютней. Вначале бард, видимо, не в первый уже раз, предлагает Геральту «завязывать со всей этой монстрятиной», но, узнав о том, что подозреваемая – суккуб, становится более покладистым в предкушении рискованного секс-приключения.

Однако, чтобы встретиться с монстром, нужно не только знать место, но и прийти вовремя, так что Геральт погружается в медитацию до вечера. Марек демонстрирует, что жизнь в городе действительно подчиняется суточным циклам: люди расходятся по домам, рынок пустеет. Я замечаю, что на улицах нет гномьих женщин, Марек кивает: «Женщины-гномы – это... сложная тема».

Тем временем Геральт с Лютиком выбираются за околицу. Бард в последний раз пытается открутиться от задания («Что ж ты сразу не сказал, что она уже убила кучу народу!»), но в конечном итоге соглашается – и мы управляем уже им. Ситуация прямиком из театра абсурда: чтобы привлечь внимание суккуба, наш герой должен, стоя на перекрестке в полночь, рассказать любовное стихотворение, им самим придуманное, – а мы помогаем ему, вспоминая нужные строчки (для этого нужно было предварительно почитать книжку). Чертовка весьма разборчива – если мы перепутаем слова, свидание нам не светит. Хотя, казалось бы, молодой мужик в самом соку ночью на распутье – просто бери и хватай! Задание, кстати, ещё и ограничено по времени. В итоге демоница так и не вышла к ночному гостю – лишь открыла ему люк в подземелье, куда поэт и нырнул (хотя можно было сразу бежать жаловаться ведьмаку).

Снова став Геральтом, Марек побежал спасать Лютика – только чтобы обнаружить того валяющимся в экстазе на роскошной кровати, неизвестно как попавшей в погреб. Демоница отпирается: невиноватая я, никого не убивала. Я, честно говоря, склонен ей поверить, тем более что она готова указать настоящего убийцу – но не в этот раз. Презентация заканчивается, и ответа на сакральный вопрос «Может ли Геральт взломать люк, ведущий в логово суккуба, и обойтись без помощи Лютика?» нам придется ждать до выхода игры. **СИ**

Внизу: Враги из разных фракций могут сражаться и между собой.





ВАШ НАРОД, ВАШ РИТМ, ВАША СУДЬБА
ЦЕЛЫЙ МИР В ВАШИХ РУКАХ

Страшное проклятье обратило патапонов в камень, и теперь судьба племени зависит от вас. Чтобы освободить маленьких воителей, нужно только одно – выбить на древних барабанах правильный ритм.

patapon-game.com
mypspworld.com





PSP
PlayStation®Portable

SONY
make.believe



В арсенале бойцов есть и рукопашные приемы. Нажал на кнопку – красиво прикончил мертвеца!





Константин Говорун

Resident Evil: Operation Racoon City

Встречайте: командный шутер в мире Resident Evil! Чтобы собрать для вас информацию об этой игре, мне пришлось пролететь 18403 мили по маршрутам Москва – Лондон – Ванкувер и Москва – Нью-Йорк – Майами, туда и обратно. В канадской студии Slant Six мне показали Operation Racoon City в числе первых в мире, а затем долго допытывались – что понравилось, а что не очень. А на мини-выставке Captivate во Флориде рассказали чуть больше, дали поиграть и выдали диск с необходимыми иллюстрациями.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.3rd-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Slant Six, Capcom
Страна происхождения:
Канада, Япония
Мультиплеер:
vs, coop

ДАТА ВЫХОДА
осень 2011

Хранить секреты – непросто. Несмотря на то, что разглашать информацию о Resident Evil: Operation Racoon City было нельзя до конца марта, слухами земля полнилась. «Википедия» давно отследила и переговоры Capcom со Slant Six, и найм последней переводчика с японского. PR-менеджер Capcom сокрушалась: «На пограничном контроле меня попросили назвать игру, которую я вам буду показывать. Я ответила, что это секретная информация, а в ответ – смех. Дескать, весь Ванкувер знает, что это новый Resident Evil». Причем все эти обрывки информации складывались в не самую приглядную картину: «Перезапуск Resident Evil поручен создателям шутеров цикла SOCOM». То есть, не просто западной студии – но такой, которую фанаты Resident Evil вряд ли желали бы видеть рядом их любимым брендом. К счастью, все немного иначе. Самый первый и главный вопрос: это что, переосмысление сериала, как британский DmC для Devil May Cry? И тут же ответ: нет, это спин-офф, который не претендует на звание номерной части цикла. Отлично, можно выдохнуть и внимательнее взглянуть на игру.

Внизу: Патронов достаточно, чтобы снести головы всем зомби. Никакой экономии!









Для Capcom и Slant Six концепция Operation Racoon City сконцентрирована в двух словах и трех восклицательных знаках: «Kill Leon!!!» События второй и третьей частей цикла пересказываются от лица оперативников USS – спецназа корпорации Umbrella. Их задача – уничтожить всех, кто выжил после нашествия зомби и может рассказать миру, что на самом деле случилось в Ракунсити. Слишком бойкий полицейский Леон Кеннеди становится их главной мишенью. Враги USS – бойцы спецназа армии США, которые заинтересованы в обратном – то есть, им нужно спасти мирных жителей и узнать правду. Причем это яростное противостояние, вроде бы, не противоречит событиям предыдущих игр цикла. Хорошая аналогия: если бы в Resident Evil 2 вы заглянули за одну из закрытых дверей, могли бы увидеть кое-что из Operation Racoon City. При этом разработчики хитро прищуривают глаза и открытым текстом говорят: «Убить Леона можно, но это не делает игру неканоничной». В трейлере полицейский тоже, вроде как, лежит совсем неживой. В чем тут подвох – мы вряд ли узнаем до самого релиза.

Все это звучит классно, но есть одно важное уточнение – это не survival horror и не классический Resident Evil ни под каким соусом. Масатико Кавата, продюсер Resident Evil, рассказывает: «Раньше у нас всегда был яркий положительный главный герой, вроде Леона или Джилл, который выживал в чудовищном мире, в окружении зомби, и попутно раскрывал секреты Umbrella. Нам было интересно создать игру, которая

СОБЫТИЯ ВТОРОЙ И ТРЕТЬЕЙ ЧАСТЕЙ ЦИКЛА ПЕРЕСКАЗЫВАЮТСЯ ОТ ЛИЦА ОПЕРАТИВНИКОВ USS – СПЕЦНАЗА КОРПОРАЦИИ UMBRELLA.

устроена иначе». В частности, не будет одного определенного лица проекта, ведь Operation: Racoon City – кооперативная игра на четыре персоны. Даже если вы проходите ее в одиночку, с вами бегают три бота. Отряд всегда отлично вооружен и экипирован, поэтому может отстреливать зомби, не жалея патронов. И, что самое главное, управление устроено ровно так же, как в других шутерах от третьего лица – то есть, можно одновременно бегать и стрелять!

Важный вопрос: могут ли у геймера в Operation Racoon City кончиться патроны. Эндрю Сантос, геймдизайнер из Slant Six Games, так отвечает на него: «Конечно, в игре нужно будет думать о распределении ресурсов, собирать предметы и все такое прочее, а вот что касается прямого ответа на вопрос, то эээ … могу сказать, что да. Наверное (смеется). Но вот вспомните классический Resident Evil. У вас есть пистолет, шесть патронов, нож и два зомби. И вы стоите и думаете – чем лучше отбиваться. Пистолетом – безопаснее. Но патроны могут пригодиться потом, в более опасной ситуации. Страшно. И чертовски хочется заполучить ручной пулемет и снести монстрам бошки… Вот это подсознательное желание как бы и реализовано в Operation Racoon City. Вы крутой спецназовец, в конце концов, и мы не будем давать пушку, из которой вы не сможете стрелять». А вот комментарий одного из журналистов за кулисами (он не был на интервью и не слышал мой вопрос): «Вспомните классический Resident Evil. У вас есть пистолет, шесть патронов, нож и два зомби. И вы стоите и думаете – чем лучше отбиваться. И это так классно – когда игра предлагает вам раскинуть мозгами, принять решение, просчитав его последствия. Большая редкость в наше время!» К слову, попробовав мультиплеерный режим в Operation Racoon City, я обнаружил, что патроны у меня кончились, а зомби лезут и лезут – и я тупо дал им меня съесть, чтобы респауниться с полным боекомплектом.

Мультиплеер в Operation Racoon City рассчитан на две команды – USS и Spec Ops, по четыре человека в каждой – по числу классов. Вас выкидывают на уровень, где бродят зомби (причем постепенно откуда-то вылезают все более и более сильные твари), и нужно за ограниченное время набрать как можно больше очков. За врагов-людей награда на

Работа мечты

Когда Capcom начала прощупывать почву насчет новой игры цикла Resident Evil, команда Slant Six сочинила дизайн-документ шутера, привезла в Осаку презентацию и попыталась убедить Capcom отдать проект им. Японцам отвергли первоначальную идею игры, но им понравилась кипучая энергия канадцев, и они попросили придумать новый концепт, потом еще один. В процессе этой работы в Capcom окончательно поверили: в Slant Six работают фанаты цикла Resident Evil, и им можно поручать новую игру в этом мире. В конце концов, была придумана идея Operation Racoon City, и ее производство началось.







PC
PS3
XBOX 360


«Возвращение в Ракун-сити» – такое название было бы игре к лицу.

порядок больше, чем за зомби, а самое выгодное – ранить соперника и подставить под орду живых мертвецов. Из персонажей мне больше всего понравился эксперт-взрывотехник – я ставил на углу дома мину, выглядывал, давал очередь, привлекая внимание любопытных игрожуров, потом прятался обратно, ждал гостя и нажимал кнопку на детонаторе. Куда интереснее, чем палить из обычных автоматов или шотганов. В целом, по ощущениям, мультиплеер чертовски похож на виденное мной в десятках других игр, за исключением одного – надо постоянно думать о зомби. Уклоняясь от атак врагов-людей, так просто попасть в лапы живым мертвецам. С другой стороны, прикольно, что здесь есть предмет green herb, эдакая местная аптечка – их так не хватает в других шутерах!

Во время презентации в Ванкувере журналисты выспрашивали – какова роль японской штаб-квартиры в проекте, кто принимает творческие решения. Дело в том, что опыт сотрудничества Capcom с западными студиями неоднозначен. Есть успешные проекты, вроде Dead Rising 2. А есть и провалы: Dark Void, как мне рассказали капкомовцы, до сих пор снится им в страшных снах. Однако в неудаче той игры, по мнению Capcom, виноват недостаток творческого контроля со стороны издателя. С тех пор к каждому новому проекту, вроде DmC, обязательно прикомандировывают опытных режиссеров и продюсеров с правом вето. Чтобы показать прессе, как устроена разработка Operation Racoon City, в Майами игру представляла команда из четырех японцев – продюсера, режиссера и пары ассистентов, а также канадец-переводчик.

Разговор с продюсером во многом убедил меня в том, что у Operation Racoon City есть потенциал, и в Capcom понимают, что и зачем компания делает с циклом Resident Evil. Геймдизайнер из Slant Six также поделился интересной мыслью: «Это не такой Resident Evil, к которому вы привыкли, – где каждый кадр просчитан, срежиссирован заранее. К сожалению, его формула не годится для мультиплеерного шутера. Нам нужно было извернуться, чтобы сделать страшную игру, которая могла бы пугать сразу несколько геймеров. Надеемся, что нам это удалось. Не надо только думать, что это такой классический шутер с укрытиями. Например, здоровье у нас не восстанавливается само собой. Уж если ранили – так ранили, пока не вылечитесь, так и будете ходить полумертвым». Действительно, суровая правда заключается в том, что мультиплеерные игры – в моде. И так или иначе, но переход от сингла к мульти сродни скачку от 2D к 3D. Путь сложный, но в конце концов все там будут. И если рассматривать Operation Racoon City как своего рода пробу пера, эксперимент, результаты которого будут использованы в RE6, то важность игры сложно переоценить. **СИ**

О реалистичности

Несмотря на то, что о сюжете игры почти ничего не известно, Эндрю Сантос (на фото слева) все же смог подтвердить одну важную вещь. Это должно быть особенно интересно фанатам сериала, которые не потерпят никаких расхождений с каноном.

– В презентации я увидел, как герой переходит в режим невидимости, чтобы незаметно зайти врагам в тыл. Не кажется ли это вам несколько нереалистичным и не соответствующим вселенной Resident Evil?

– Ну конечно! Нереалистичным! То есть, вам совершенно нормально, что в конце XX века злобная корпорация, экспериментируя с биоинженерией, выводит чудовищных зомби и разных других монстров, а вот невидимость – это уже слишком? Если серьезно, то мир Resident Evil позволяет нам показать очень многое, не делая игру совсем уж фантастичной. И ничего, что противоречило бы духу оригинала, у нас нет. Ну, разве что (оглядываясь на надсмотрщиков из Capcom)... нет, даже это, пожалуй, соответствует.

– То есть, никакого вторжения инопланетян?

– Могу абсолютно точно (и наши друзья из Capcom не будут против!) подтвердить, что в Operation: Racoon City не будет вторжения инопланетян, лазерных пушек, а также остроухих мужчин в плащах, драконов и принцесс. Я подтверждаю это!

– Ок, спасибо, вы меня успокоили!






Внизу: В игре появятся монстры, хорошо знакомые по Resident Evil 2 и 3. Отсебятины, вроде как, быть не должно.



Ванкуверский стиль

Старушка-инуитка, показывая мне дорогу к станции метро, мимоходом заметила: «А Ванкувер наш – настоящая столица игровой индустрии. Столько компаний в этой отрасли работает! А мой внук – он вообще придумал какое-то оружие, которое теперь во всех современных шутерах используется». Действительно, мы как-то привыкли к тому, что в Квебеке делают кучу громких хитов, а о западном побережье Канады совсем забыли. А там, меж тем, развилась самобытная, ванкуверская игровая индустрия. И, например, в жизни сотрудники Slant Six ведут себя совсем так же, как геймдизайнеры Dead Rising 2 из Blue Rock. Они горды тем, что большие люди из Capcom выбрали именно их, и при этом очень ответственно относятся к тому, что делают. Дескать, ошибутся один раз – и сказка развеется.



МАСАТИКА КАВАТА, ПРОДЮСЕР ИГРЫ

Расскажите, пожалуйста, о своей роли в проекте. Насколько я понимаю, вы ведете все три новые игры цикла Resident Evil. Как справляетесь?

Да, я руковожу разработкой сразу трех игр цикла Resident Evil – это Revelations и Mercenaries 3D для Nintendo 3DS, а также Operation: Racoon City. Я отвечаю за то, чтобы они все вписывались в мир Resident Evil и одновременно были достаточно непохожими друг на друга, чтобы удовлетворить запросы самых разных фанатов цикла.

Скажите, а почему была выбрана именно команда Slant Six? Неужели она способна на то, что не могут сделать люди в осакской штаб-квартире Capcom?

Во-первых, у Slant Six уже был успешный опыт работы над 3D-шутерами – а именно в таком жанре мы и хотели сделать новую игру. Во-вторых, – и это было очень важно для принятия решения! – сотрудники Slant Six искренне любят Resident Evil. При этом я уверен: нет ничего такого – я подчеркиваю, вообще ничего! – что не могла бы сделать наша основная команда в Осаке. Обратившись к Slant Six, мы просто экономим время – так как эти ребята уже знакомы с жанром, а также более грамотно распределяем ресурсы.

На рынке немало других игр о зомби, включая вашу же Dead Rising 2. Что делает Operation Racoon City уникальной?

Другие игры следуют формуле: зомби нападают, вы отбиваетесь. У нас они скорее служат фоном повествования, ведь ваш главный противник – другие люди. Зомби – досадная помеха на пути к вашей цели, но убивать их вовсе необязательно. Важно вести разведку, изучать повадки монстров и, по возможности, уклоняться от прямых стычек. Иногда их можно даже использовать – например, ранив врага, вы можете натравить живых мертвецов на него. Дело в том, что они чувствуют кровь – и вашу, и вражескую, и завидев пищу, тут же набрасываются на нее. Также по поведению групп монстров можно определить, где прячутся ваши противники. Такой взгляд на роль зомби в игровой механике – и есть наше главное отличие от других проектов на схожую тему. Не стоит забывать, что в этой игре вы можете одновременно бегать и стрелять – это важное отличие от других игр цикла Resident Evil!

А вот у вас тут уже недавно был кооперативный шутер – Lost Planet 2, и он оказался не очень-то успешным. Что вы вынесли из этого опыта?

Дело в том, что система управления в той игре была необычной, что оттолкнуло многих геймеров. Поэтому Operation Racoon City мы стараемся сделать максимально удобной и традиционной – чтобы любой поклонник шутеров мог взять в руки джойпад и мгновенно освоиться в игре.

Вопрос по названию проекта. Почему бы не сказать, что это очередная ачсть Outbreak? Ведь тоже онлайновая кооперативная игра.

Мы хотели сделать нечто новое и, хотя по многим параметрам Operation Racoon City и близка Outbreak, все же и отличается сильно. Нам было важно дать понять, что это другая игра с другой концепцией.

А кто делал дизайны к игре? Capcom или Slant Six?

Персонажей рисовали художники Slant Six, а мы в Capcom уже дорабатывали их и говорили, что и где поправить. Это, кстати, не окончательные версии – возможно, к релизу мы что-то еще доделаем.

У солдат USS есть имена, но есть ли у них личность, бэкграунд, роль в сюжете?

Если говорить о кампании, то, безусловно, все есть. Мы понимаем, что фанаты ждут, что в игре будет сильный сюжет, видеоролики, яркие персонажи, – и это все будет. Мы сейчас не слишком много рассказываем именно о сингле, но будьте уверен, что все будет ок. Вы узнаете много об этих персонажах, почему они так себя ведут, много мелких деталей. Ну, например, вы узнаете, почему Берта постоянно таскает с собой предметы, вроде скальпелей. Но пока мы не можем об этом говорить.

Будут ли другие локации, кроме Ракун-сити? Ну, например, тот самый особняк?

Нет, особняка не будет, как и других локаций вне города. Мы делаем акцент именно на Ракун сити. Но будьте уверены, что вы увидите многие знакомые или незнакомые области города. Например, вы лаборатории корпорации Umbrella.

Вы столько лет рассказывали, как плоха корпорация Umbrella, а теперь предлагаете играть за ее прислужников? Нет ли здесь сложностей?

Ну, мы честно говорим о том, что вы играете за плохих парней и не пытаемся показать их лучше, чем они есть. Вот посмотрите на иллюстрации (показывает на постер) – он весь в крови, злобный, страшный. Здесь нет никакой попытки оправдать злобную корпорацию.

А как японские геймеры отнесутся к игре с такой явно западной концепцией и от западной студии? Что будет с продажами?

Ну, если посмотреть на современный японский рынок, то можно увидеть, что есть успешные западные игры, вроде Call of Duty. Поэтому я думаю, что хоть игра и западном стиле, японцам тоже понравится. Сейчас ходит много разговоров о том, сокращается японский рынок или нет, какие игры на нем наиболее успешны и почему, но на самом деле игра такого масштаба вряд ли останется незамеченной.

Мир Resident Evil такой большой – фильмы, игры, спинофы. Как думаете, нормально ли, когда человек смотрел фильм с Милой Йовович, но не играл ни в одну из номерных частей? И вот эти спинофы – не поймите меня неправильно, мне нравились Umbrella Chronicles и Darkside Chronicles, но все же главное в Resident Evil – это основной цикл. Почему же Capcom так много сил тратит именно на спин-оффы?

Во-первых, нам важно привлекать к бренду новую аудиторию. Один посмотрит фильм, другому понравится спинофф – и, возможно, часть таких людей захочет попробовать и основную часть цикла. Во-вторых, вспомните, что на производство Resident Evil 5 ушло четыре года. Примерно столько же нам понадобится для создания и полноценного продолжения. Есть опасность, что за это время часть поклонников Resident Evil забудет о цикле и разбредется кто куда. Спинофы нужны, чтобы дать им возможность дотерпеть до следующей номерной части.

И скажите, пожалуйста, на что могут рассчитывать поклонники PC-игр. Политика Capcom относительно PC-релизов пока не до конца понятна – например, файтинги вы не хотите издавать, мотивируя это высоким уровнем пиратства...

Не я отвечаю за решение о выходе игры на той или иной платформе или вопросе продаж, но когда проект предназначается в первую очередь для западного рынка, то востребованность релиза на PC, очевидно, высока. Ущерб от пиратства – зло, но все же может оказаться так, что выпустить игру на PC выгоднее, чем не делать этого. И если такое решение будет принято, то уже моя задача – постараться сделать PC-версию одновременно с консольными, потому что PC-геймерам же важно получить ее одновременно со всеми. Обещаю постараться обеспечить это!

Со своей стороны могу сказать вам, что в России очень любят цикл Resident Evil. Один из самых популярных вообще!

А я обрадую вас вот чем: Operation Racoon City будет переведена на русский! **СИ**

ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ
Nintendo 3DS



Евгений
Закиров

Люди говорят разное о политике Nintendo на рынке портативных консолей. Кто-то жалуется, что они сменяют друг друга слишком часто. Кому-то кажется, будто компания не двигается вперед и работает с давно устаревшими технологиями. Третьи относятся к так называемой фанбазе – это суперлояльная аудитория, которой решительно все равно, что там думают другие. Так или иначе, каждая платформа от Nintendo – и не только карманная – это развлечение для всех-всех-всех, интересное не только геймерам, но и тем, кто раньше играл разве что на мобильных телефонах. Как японцам удается угодить и тем, и другим? Найти ответ очень просто. Посмотрите на Nintendo 3DS – и она обязательно завладеет вашим вниманием. А дальше уже дело игр: кому-то виртуальные животные больше по душе, а кому-то файтинги и гонки.

Начать, однако, следует с извинений. Несмотря на слухи о том, что в России Nintendo 3DS поступит в продажу лишь в апреле, уже 25 марта каждый житель столицы мог пойти в магазин (это относится, впрочем, лишь к крупным сетям, вроде Media Markt) и если не купить новую консоль, то повертеть в руках и определиться с цветом. Это, конечно, хорошо. Плохо другое: незадолго до начала продаж представитель компании «Новый Диск» написал в Twitter, мол, начинайте копить денежки – консоль будет стоить 12500 рублей. Тут следует напомнить, что европейская версия Nintendo 3DS, вместе с доставкой с немецкого Amazon, в пересчете на рубли обойдется в 8700. Но даже если заказывать, например, из Японии, то сумма не превысит десяти тысяч. Впрочем, продукция Nintendo в России и прежде стоила неадекватно дорого. Игры, к слову, продаются по цене в 2000 рублей. Если заказывать из Англии, то 1300. Однако если брать на том же немецком Amazon, то 1800. Хотя проблема как раз не в цене. Проблема в ассортименте: вместе с консолью можно было купить Super Street Fighter IV 3D Edition, три версии Nintendogs + Cats и Pilotwings Resort. Кхм.

Но забудем о грустном и перейдем непосредственно к обзору 3DS. Внешне консоль сильно напоминает NDS Lite. Выпускается пока только в двух цветовых решениях – классическом черном варианте и цвете аквамарин. Естественно, черная консоль быстро пачкается, покрывается следами от пальцем, разводами, на ней сильнее заметны потертости и пыль. Вообще, «она пачкается» – это одна из главных проблем 3DS. Вместе с консолью я бы настоятельно





ГАВ, ГАВ!

РРРР...

Закрыть границу!

Региональные ограничения на Nintendo 3DS присутствуют – об этом стало известно незадолго до начала продаж. Тогда же было заявлено, что издатель сам вправе решать, надо ли прибегать к дополнительным ухищрениям или лучше не создавать лишних проблем для пользователей. Судя по всему, существуют дополнительные условия, о которых известно самим издателям. Потому что Super Street Fighter IV 3D Edition, например, запускается только на европейской консоли – об этом написано на коробке. Это притом, что подавляющее большинство релизов Capcom на Xbox 360 – multi-region. Кстати, проблема региональных ограничений затрагивает и те релизы для Nintendo DS, с которыми были проблемы и ранее. Причем очень избирательно. Так, вы можете запускать европейскую (австралийскую) версию Pokemon Black & White на японской 3DS. Но японскую версию на европейской консоли – нет.
Все это несколько странно. По сути, такое решение противоречит самой идее портативной игровой платформы.


Фотографии большего размера консоль сделать не может.



Не прошло и двух дней с момента начала продаж, как счастливые владельцы 3DS столкнулись с первой фатальной проблемой: черным экраном смерти. На момент подготовки материала «лечения» придумано еще не было. Если появлялся такой экран, то предлагали сразу нести консоль в сервисный центр.



Не отчаивайтесь, если потеряете или испортите AR-карточки: их всегда можно скачать с сайта Nintendo.ru и распечатать.


Даже крышка консоли нуждается в дополнительной защите от царапин, пыли и разных повреждений.

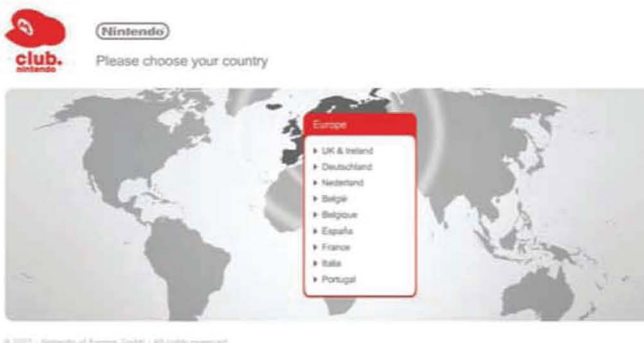
«ПАЧКАЕТСЯ» – ЭТО ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ПРОБЛЕМ 3DS. ВМЕСТЕ С КОНСОЛЬЮ МЫ БЫ НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДОВАЛИ ПРИОБРЕСТИ ПОЛНЫЙ НАБОР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ АКСЕССУАРОВ.

рекомендовал приобрести полный набор дополнительных аксессуаров: чехол для переноски, наклейку на верхний экран, наклейку на нижний, тряпочку для протирки экрана, а также наклейку на крышку. Я не преувеличиваю, когда говорю о необходимости приобретения всей это мишуры. Дело в том, что верхний экран в закрытом состоянии может поцарапаться от рамки нижнего. Правда, это было замечено только у некоторых пользователей. Но даже если ваша консоль будет лишена обозначенного недостатка, то без пленки все равно не обойтись – очень уж сильно верхний экран бликует, слишком быстро покрывается пылинками. Неслучайно одновременно с запуском консоли в Японии появилось множество такого рода аксессуаров от Capcom, с героями игры Super Street Fighter IV 3D Edition и просто с ее логотипами. К слову, я ничего из этого в Москве не нашел, но заказал с Play-Asia в надежде на то, что уж два-то месяца (время доставки) как-нибудь без тряпочки с Чунь Ли обойдусь.

Сама консоль небольшая, легкая, удобно лежит в руках. На крышке можно увидеть две камеры, но они не выпуклые и вряд ли будут тереться о чехол. В закрытом состоянии слева можно получить доступ только к регулятору громкости и слоту для SD-карты (в комплекте идет Toshiba на 2 Гб), справа – к ползунку Wireless (надо обязательно включить, если хотите пользоваться онлайном и разными функциями, вроде StreetPass). Небольшой стилус лежит в углублении рядом со слотом для карточек. В открытом виде на верхнем

Клуб Nintendo

Невероятно, но факт: Club Nintendo официально работает в России! В коробке с консолью, а также вместе с играми можно найти красный буклет или просто бумажку со специальным кодом, который надо зарегистрировать на сайте www.club-nintendo.com. Чем больше игр будет зарегистрировано, тем больше шансов получить какой-нибудь подарок. В мануале говорится про «награды и привилегии». Я зашел на сайт www.club-nintendo.com, но как ни старался, так и не нашел Россию в списке европейских стран. Что я делал не так, Nintendo?
А все оказалось очень просто. Оказывается, российский вариант Club Nintendo все-таки существует и находится по адресу www.nintendo.ru/NOE/ru_RU/club_nintendo/. Но почему отдельно от остального мира?



МНЕНИЕ
ГЛАВРЕДА



В день запуска я зашел в крупный магазин электроники и увидел прекрасное: консоль Nintendo DS продавалась с ценником «Gameboy Nintendo DS», а она же в комплекте с игрой: «Gameboy Nintendo DS Guitar Her» (опечатки здесь нет). Чуть ли не в другом конце зала была еще одна стойка – с Nintendo 3DS и пятью картриджами для нее. Я очень сомневаюсь в том, что хоть один посетитель из тысячи мог догадаться, что это запуск консоли нового поколения. Тем более что 3DS выглядит совсем как еще одна модель все той же DS. В Интернете цитируется такая чудесная реплика: «Да это же опять геймбой, я в такой в детстве играл. Вот осенью будет Sony PSP2 – два гига, два ядра!!! Куплю!» Поэтому перспективы Nintendo 3DS в России печальны.
Но есть и хорошее. Во-первых, 3D в консоли сделано лучше, чем я ожидал. Более того – все увиденные мной игры воспринимались бы совсем не так в 2D, то есть объем действительно дает что-то новое геймерам. Было опасение, что 3D в 3DS придумано, только чтобы попасть в тренд, а на деле в играх использоваться не будет (ну, примерно как гироскопы в джойпаде PS3). Во-вторых, Nintendo целиком локализовала Nintendogs+cats – это поможет продвигать консоль среди казуальной аудитории. А каждый человек, купивший 3DS (пусть даже ради кошечек), – это потенциальный геймер. Чем их будет больше, тем лучше!

В топку!
Существуют тесты USB-флэшек, когда их засовывают в микроволновые печи, стиральные машины или даже варят в кастрюле. А что будет, если засунуть в микроволновку 3DS? Очевидно, что ничего хорошего.











НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, НАВЕРНОЕ, ЕДИНСТВЕННОЕ ОЧЕВИДНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ MII – ПРОГРАММА STREETPASS MII PLAZA.

экране справа можно заметить ползунок 3D. Стереоскопическое изображение можно отключить совсем, чтобы сэкономить заряд батареи, или если у вас заболит голова от продолжительной игры. Ползунок двигается плавно: можно выставить 3D на максимум, а можно на три четверти – это изменит «глубину» изображения. Кстати, когда используется то самое стереоскопическое изображение, то об этом сообщает специальный сигнал рядом с выключателем. Нижний экран окружают элементы управления, про два из которых надо рассказать отдельно. Во-первых, долгожданный аналог расположен удачно, скажем, для небольших рук, но для людей с толстыми пальцами он может быть не очень удобен. Ход у него плавный, сопротивление совсем несильное. Другое замечание касается расположенных под экраном кнопок Select, Home и Start – некоторым людям они кажутся ненадежными, так как спрятаны «под пластик», хотя я никаких неудобств из-за этого не испытывал.

От технических деталей перейдем к делам программным. 3DS в этом смысле напоминает карманную Wii: предусмотрено множество разных программ, можно даже Mii себе сделать, но толку от всего этого – чуть. Скажем, консоль поставляется с небольшим видеороликом в 3D, а также редактором фотографий (вернее, программой для создания трехмерных фотографий смешного размера) и Nintendo 3DS Sound (позволяет записывать звук с помощью встроенного микрофона). Фотографии, к слову, получаются кошмарные.

Mii Maker работает несколько иначе, чем на Nintendo Wii. Как и раньше, это человечки-аватары, которые большую часть времени вообще не нужны, но иногда используются как персонажи в разных мини-играх. Создать такого предлагается либо с нуля, либо по фотографии. На самом деле, это не имеет такого уж большого значения. Дело в том, что даже если выбрать «создать по фотографии», то все равно придется часть работы проделать самостоятельно, плюс в конце всегда все разрешают изменить. А изменить придется, потому что камера почему-то подмечает только большие носы и разрез глаз. Впрочем, это уже ограничения самих Mii. Кстати, для тех, кто всегда хотел носить с собой карманного Миямото и Реджи, предусмотрена возможность быстрого

Впечатления от 3D
Несомненно: теперь каждый второй производитель всего на свете, от жвачек до стиральных машин, будет присовокуплять к названию загадочное 3D. Как было с HD: не все знают, что ожидать от этого сочетания букв, но звучит очень круто. С 3DS, слава богу, все понятно. Непонятно только, как быть тем, у кого немного не так устроено зрение, а также людям, невосприимчивым к технологии автостереоскопического изображения.
Так, после начала продаж 3DS поступило очень много жалоб на головную боль, красные глаза и прочие проявление перенапряжения зрения. На самом деле, все это строго индивидуально, плюс сильно зависит от того, как долго использовать пресловутое 3D. Люди, которым противопоказаны такие фокусы со зрением, всегда могут отключить эту функцию, либо же настроить глубину 3D с помощью соответствующего ползунка.





создания Mii по QR-коду. При наличии большой карты памяти человечков можно хранить сколько угодно, а потом обмениваться ими с друзьями или использовать в мини-играх.

На сегодняшний день, наверное, единственное очевидное применение Mii – программа StreetPass Mii Plaza. Упомянутая функция реализована чуть ли не в каждой игре для 3DS и позволяет обмениваться всякой мелочью с другими владельцами 3DS, просто проходя мимо них, скажем, на улице. Консоли сами обменяются данными. В случае с Mii Plaza игрок получит, например, деталь из пазла, ну и самих человечков. Вообще, вся эта затея в России вряд ли окажется эффективной на бытовом уровне. То есть, энтузиасты будут собираться вместе и тестировать StreetPass, но вероятность вот так случайно пройтись по городу и что-нибудь за это получить ничтожно мала.

Наиболее занятными видятся две предустановленные программы. Одна из них называется AR Games – она работает со специальными карточками, которые есть в комплекте (не выбрасывайте инструкцию сразу, набор карточек спрятан где-то среди этой макулатуры!). Технология работает точно так же, как игры для камеры для PSP. На стол выкладывается карточка (стартовая – с вопросительным знаком), на которую надо навести камеру. Поверхность должна быть ровная, причем хорошо, если можно обойти стол вокруг. Когда 3DS распознает, что перед ней находится, на экране появится ящичек с ножками – это такое, скажем, меню. С его помощью надо выставлять другие карточки, которые на консоли будут показаны как фигурки персонажей – их можно фотографировать с разных ракурсов. Есть еще и игры, конечно: в одной надо расстреливать мишени и дракона, в другой кием забивать шарик в лунку, а еще есть мини-игра с рыбалкой. Понятно, что загружена, по сути, демонстрационная версия технологии, но сам факт того, что все работает прекрасно и гораздо лучше, чем у конкурентов, говорит о многом.

Вторая заинтересовавшая многих забава, в сущности, тоже является шутером, в котором можно фотографировать своих друзей и, кхм, расстреливать их лица. Распознавание лиц, тем не менее, оставляет желать лучшего, так что не следует обижаться, если 3DS назовет вас маленьким мальчиком или пожилой женщиной. Face Raiders можно использовать для того, чтобы всегда иметь под рукой возможность расстрелять топ-менеджеров компании, в которой работаете, а также сожительницу, которая забирает у вас деньги в конце каждого месяца с формулировкой «на семейные расходы». И, возможно, Александра Щербакова – была уже однажды игра про него, так пусть же будет еще одна!

В силу некоторых обстоятельств многие из обещанных программ пока недоступны пользователям. Так, при попытке включить браузер вылезает сообщение, дескать, а подождите-ка еще немножко – смотреть странички в сети можно будет после очередного обновления системы. Магазин скачиваемых игр тоже пока посмотреть не удалось. Вообще это странно, что при всем богатстве Интернет-функций (они будут разобраны на примере игр) некоторые мелочи оказались неучтенными. Так, помимо веб-браузера отсутствуют и какие бы то ни было программы для работы с социальными сетями, которые проникли, кажется, даже в чайники и посудомоечные машины. Понятно, что в первую очередь Nintendo будет использовать обновления для контроля неблагоприятной ситуации с пиратством в первую очередь, и только после этого – для расширения функционала консоли.

Так или иначе, единственной неразрешимой проблемой, с которой столкнутся все пользователи, будет слишком уж непродолжительная работа батареи. 3-5 часов, если использовать 3D, и точно 3 часа, если пользоваться еще и WiFi. Этого, конечно, мало, ведь иной раз оторваться от того же Super Street Fighter IV 3D Edition просто невозможно. И зная Nintendo, можно с уверенностью сказать: теперь автостереоскопическое изображение станет обязательным атрибутом новых платформ, а уж первопроходец в этом деле рано или поздно обязательно представит решение всех проблем «первого блина». За счет лояльной аудитории, конечно. Но что поделать, если за все хорошее – нет, самое лучшее! – надо платить! **СИ**

Проблема эмуляции

Первые покупатели Nintendo 3DS столкнулись с неожиданной проблемой: игры от оригинальной DS показывали нечеткую, размытую картинку. Это действительно так – фотографии не дадут соврать.

Проблема в том, что по умолчанию игры с DS запускаются в слишком большом разрешении. Чтобы картинка была более-менее похожа на желаемую, перед запуском игры с картриджа надо зажать кнопку Select.

Никаких проблем относительно производительности «эмулируемых» игр до сих пор замечено не было.



Когда организаторы E3 задумали сменить формат, отказавшись от концепции зрелищного шоу, игровые издательства с удвоенной силой взялись за собственные именные мини-фестивали. THQ Gamers Day, EA Gamers Day, Capcom Gamers Day – мероприятия следовали одно за другим. Рядовым посетителям на них, правда, был заказан вход, зато для журналистов эти поездки оказывались необычайно полезными: тут и демоверсии новых игр спокойно опробовать можно, и с разработчиками пообщаться, не пытаясь разорваться между стендами нескольких компаний. E3 через пару лет «вышла из сумрака» – вновь превратилась в красочное шоу, хоть и не масштабов 2006 года. А «дни издательств» – по-прежнему в почете.



Наталья Одинцова

Дни Nintendo в Москве

В начале апреля компания Nintendo устроила в Москве как раз такой показ. Никакой мишуры, только консоли 3DS и демоверсии грядущих новинок – свыше 20 наименований. Без вездесущих паззлов, призванных очаровать не-геймеров, не обошлось – нам демонстрировали и Puzzle Bobble Universe, и James Noir Hollywood Crimes. Но главное – не забыли привезти демо римейка новой «Зельды», а также Resident Evil: The Mercenaries, Kid Icarus, Dead or Alive: Extreme Dimensions и Samurai Warriors Chronicles. Не хватало разве что приглашенных разработчиков и выпуска Metal Gear Solid – 3DS-пополнение линейки Metal Gear все так же представлял видеоролик.
Правда, как верно подметил Евгений Закиров, все величие стереоизображения сейчас лучше всего иллюстрируют интегрированные в консоль приложения вроде AR. Игры с включенным 3D впечатляют сильней, чем без него, поворачивать камеру при помощи гироскопов (как, например, в The Legend of Zelda: Ocarina of Time) – неизменно эффектный ход. Однако такого продукта, чтоб сразу и безоговорочно убедил бы пользователей опрометью бежать за карманной приставкой – увы, пока нет. Впрочем, сейчас рано жаловаться: мол, не хватает на 3DS «нормальных» игр, рассчитанных на завзятых геймеров и при этом действительно нуждающихся в эффекте объемности пространства. Так и уникальные возможности DS сперва демонстрировали главным образом на «Нинтендогах» и выпусках WarioWare. А в 3DS, например, в одной из AR-игр, чтобы загнать шарик в лузу, нужно действительно встать со стула и обойти стол, на котором лежит специальная AR карта, ведь только так можно сделать удар с противоположной стороны. С одной стороны – минутное развлечение, с другой – эдакий сигнал разработчикам, повод для размышлений. Там глядишь, через полгода-год и выйдет нечто уникальное. Но и та подборка, которая вот-вот подоспеет, очень даже неплоха.

СРОЧНО В НОМЕР!

Kid Icarus: Uprising





«Меня тут не было 24 года», – напоминает не столько герою, сколько игроку мрачная Медуза – воплощение зла в Uprising. Главному герою повезло куда больше. Крепышу в древнегреческом хитоне и с крыльями за спиной оставили ведущую роль в сиквеле оригинальной Kid Icarus, Kid Icarus: Of Myths and Monsters для GameBoy (1991). А, например, в 2009-м добавили в New Super Mario Bros. для Wii на радость поклонникам ретрохитов от Nintendo.

В демоверсии предлагали два уровня: один попроще (с объяснением принципов управления и слабыми врагами), другой посложнее. Какой ни выбери, приключение непременно начнется с полета. Икар, аки истребитель, мчится вперед: зачищает небесные просторы от орды умильных чудовищ или прокладывает себе путь меж скал. Иллюзия объемности пространства оказывается как нельзя кстати – воздушные гонки сразу выглядят убедительнее. По сути же эти этапы – все равно, что «рельсовый» шутер с некоторой свободой движений. Мишени – смешные губастые шары и механические чучелки – периодически открывают ответный огонь. Обычно за передвижение героя отвечает аналоговая «пипка», но чтобы быстро убрать Икара с пути вражьего снаряда, нужно сперва дождаться, когда тот подлетит поближе, и провести стилусом по тачскрину. Не сумеешь уничтожить всех рядовых супостатов – все равно перейдешь на следующий этап, но чем больше побед одержишь, тем выше будет рейтинг. Если герой погибает, его возрождают прямо на месте; демо досрочно обрывается лишь в том случае, если не удается уложиться в отведенное на прохождение время.

С первых же минут осознаешь главную сложность Kid Icarus. Поскольку за все атаки отвечает



левый шифт, а за перемещения – аналоговая пипка (тоже расположенная слева), левая рука быстро начинает уставать. Взяться за консоль правой – риск: вдруг не успеешь вовремя дернуть стилусом по экрану, чтобы уклониться от ловушки или неприятельских ударов. Отчаянно не хватает альтернативной раскладки: такой, которая, например, позволила бы уворачиваться при помощи комбинации «кнопка плюс аналоговая пипка».

Волшебные крылья не вечны и со временем исчезают. В дебрях древнегреческих построек Икара караулят новые монстры и незамысловатые ловушки: так, например, на «сложном» уровне требуется подняться по каменному мосту, избегая столкновений с механическими стражами, которые курсировали взад-вперед по заданному маршруту. Еще одно испытание – расправиться с оравой монстров, укрывшейся за защитным барьером (тот то появляется, то пропадает). Секрет в том, что барьер раз за разом воздвигает один из недругов, и если его застрелить, преграда исчезнет окончательно.

Внизу: Еще немного, и Kid Icarus можно было бы смело окрестить скроллшутером. Но нет, до истинного буллетхелла дело так и не доходит, и даже в таких сценах, как на этом скриншоте, есть заскриптованные отрывки (то есть, вручную уворачиваться не придется).

И стрелять, и наносить удары экипированным оружием ближнего боя (в демо на выбор предлагали три варианта – меч, «когти» и две энергетические сферы) предлагается одной кнопкой: игра оценивает, насколько близко Икар подошел к неприятелю, и отображает соответствующий прием.

Проблема битв с гигантскими боссами решена так: если герой сражается против особо крупного экземпляра (как на «сложном» уровне в демо), то для победы нужно забежать по так кстати подвернувшейся лестнице повыше. QTE (к счастью, наверное) не обнаружены.

В финальной версии уровни будут больше по протяженности, а декорации, скорее всего, останутся аскетичными (зато на здешних просторах отлично видно врагов, «лечилки» и редкие ловушки). В демо акцент сделан на боях и полетах: интересно посмотреть, окажется ли такой же в итоге вся игра, или же в нее все-таки прокрадутся головоломки – в тех количествах, в каких они есть, скажем, в новой «Зельде» для 3DS.

СРОЧНО В НОМЕР!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Первая трехмерная «Зельда», The Legend of Zelda: Ocarina of Time, вышла на Nintendo 64 в конце 1998-го, но даже нескольких недель ей хватило, чтобы оказаться на родине в десятке самых продаваемых игр того года. Для многих поклонников сериала она стала эталоном: все последующие «Зельды» неизбежно сравнивали именно с ней.

Посмотреть, как остроухий Линк преодолевает лабиринты-головоломки, то взрослея, то вновь превращаясь в ребенка, смогли также владельцы GameCube и Wii. На обеих консолях есть порты Ocarina of Time, почти ничем не отличающиеся от оригинала; на GameCube также вышел Master Quest, задуманный как дополнение к Ocarina of Time, но превратившийся в эдакую «режиссерскую» версию оригинала – с тем же сюжетом, но с переделанными (более сложными) подземельями и ребусами.





А теперь и покупателей 3DS тоже осчастливят, хоть Эйдзи Аонума сперва на презентациях и отнекивался, что речь идет просто о технической демке, не о грядущем римейке. В игре активно используются гироскопы: поднимаешь консоль, когда Линк держит рогатку наизготовку, и прицел тут же перемещается на потолок, туда, где в демо притаился коварный босс. Выбирать нужное оружие из арсенала можно как кнопками, так и при помощи тачскрина: Аонума клянется, что так преодолевать локацию, известную как Water Temple, станет куда проще. «Дэшится» Линк – ура! - без всяких стилусов: достаточно зажать «крест» и дернуть аналоговой пипкой в нужную сторону.

Забавный факт: верхний экран 3DS действительно бликует на солнце, но ни в одной демке мне это не помешало. Но вот с The Legend of Zelda случился такой курьез: когда Линк попал в полутемную залу, я поняла, что прекрасно могу разглядеть собственное отражение в экране, а вот героя и окружающие его декорации еле вижу. Выход один: укрываться от солнечных лучей!



В Ocarina of Time для 3DS обещают добавить и Master Quest. «Это все равно, что две игры в одной!» – говорят разработчики.

Resident Evil: The Mercenaries

Эффект объема, в принципе, Resident Evil: The Mercenaries не особо нужен. Но когда опускаешь рычажок 3D в нижнее положение, субъективно кажется, что происходящее на экране выглядит хуже. А так – прямо ожившая диорама: фигурки негров-мутантов пытаются обступить фигурку Клэр Редфилд. Красиво – аж дух захватывает: предыдущая карманная консоль от Nintendo таким качеством графики похвастаться не могла.

The Mercenaries, напомню, изначально опциональный режим в Resident Evil 4, который позднее добавили и в Resident Evil 5. Задача геймера – выбрав кого-то из предложенных героев, убить как можно больше противников за отведенное время (можно выбивать себе дополнительные секунды, разрушая специальные артефакты-маяки). Уровни, в основном, заимствуются из сюжетной кампании.

The Mercenaries для 3DS – римейк того, чем сопровождали RE4 и RE5. Повод выполнять миссии один – ставить рекорды. Ничего нового о знакомых героях игра не рассказывает. Зато позволяет ходить и стрелять одновременно, а также переключаться с вида от третьего лица на вид от первого (а то и вообще поменять все в настройках так, чтоб камера больше никогда не маячила за плечом персонажа). В демо предлагали выбрать между Крисом, Клэр, Ханком и Краузером и прогуляться по двум уровням; у Краузера было вроде бы неоспоримое преимущество в виде арбалета с бесконечным запасом стрел, но пачки с патронами выпадали из убитых врагов так изобильно, что и с остальными бойцами проблем не было. На мой вкус, целиться при помощи аналоговой «пипки» 3DS сложней, чем схожим стиком на Dualshock: не исключено, что это просто вопрос привычки.

По счастливому стечению обстоятельств Константин Говорун в это время как раз смотрел ту же The Mercenaries на мини-фестивале Capcom, выставке Captivate. Команда разработчиков продемонстрировала, как работает кооперативный режим на двух человек (соединяться можно как локально, так и через Интернет). В нем, как и в сингле, главная задача – набрать как можно больше очков, уложившись в лимит по времени. Интересная новинка – совместные комбо-атаки, явно подсмотренные в файтингах с Tag-режимом. В определенные моменты, когда вступаешь в рукопашную схватку с монстром, получается не просто ударить гада, но и подключить к атаке напарника. Всего в такое комбо может войти два или три приема, после чего враг обычно тут же и помирает.

Также создатели наглядно показали, как работает система прокачки скиллов. Отправляясь на миссию, можно экипировать три из сорока доступных навыков – например, быструю перезарядку, дополнительный удар молнией при физических атаках, а также резкое усиление урона в ситуации, когда ваш герой при смерти. Все такие способности удастся прокачать (предусмотрены три уровня) – для этого достаточно их просто активно использовать.





Нижний экран в The Mercenaries – карта местности плюс иконки снаряжения. По какому предмету щелкнешь, такой и окажется у героя в руках. По умолчанию сначала он использует то, что лежит в правом верхнем квадрате, – так я бездарно потеряла три аптечки.









ИНТЕРВЬЮ: **МАСАТИКА КАВАТА**





Константин Говорун

Масатика Кавата вместе с Дзюном Такеути трудился над Resident Evil 5, а теперь продюсирует Resident Evil: Mercenaries 3D. Captivate предоставила нам отличную возможность расспросить его об особенностях игры.

? Скажите, а как меняется уровень сложности, если играть не в одиночку, а с партнером?

Число врагов и их характеристики никак не меняются – и в сингле, и в кооперативе они идентичны. Понятно, что сражаться вдвоем при прочих равных условиях проще, чем в одиночку. Но есть и такой нюанс – если кто-то из вас погибнет, второй автоматически также проигрывает. Поэтому вы заинтересованы в том, чтобы помогать друг другу.

? А как вам вообще в голову пришла идея превратить режим Mercenaries в отдельную игру?

Разговоры об этом ходили уже очень давно. Режим действительно очень нравился геймерам, оставалось только решить, как и когда сделать такую игру. На принятие решения повлияли две вещи. Во-первых, мы занялись HD-римейками старых RE, и для них требовался современный режим Mercenaries с HD-графикой. Во-вторых, появилась новая консоль, Nintendo 3DS, и с ее железом тоже нужно было осваиваться. Поэтому Mercenaries 3D – отличный пробный образец, на котором мы обкатываем множество разных идей. На основе полученного опыта уже будем делать и другие шутеры, и другие игры для Nintendo 3DS, и другие проекты цикла Resident Evil.

Например, многие вещи, которые мы узнали в процессе работы над Mercenaries 3D, мы используем в Revelations. В первую очередь, это касается графики. Также, если Mercenaries 3D окажется популярной, можем сделать и еще одну подобную игру, но с уровнями из других частей RE, и вполне возможно, что и на домашних консолях.

? А какие уроки вы вынесли из работы с 3D-эффектом? Повлияло ли это на игровую механику, архитектуру уровней или что-то такое?

Самый сильный пример – это камера от первого лица, которую мы придумали специально для этой части Resident Evil. В классическом виде от третьего лица геймер смотрит на персонажа сзади, выступает в роли зрителя. Смена обзора позволяет вжиться в образ героя, но без 3D не всегда можно верно оценить дистанцию до врага и решить, что следует делать в данный момент – спокойно перезаряжаться или срочно выпускать последнюю пулю в набегающего врага. Вид от первого лица и со стереоскопическим эффектом позволяет лучше ориентироваться на поле боя – и в динамичном шутере это особенно важно.

? Теперь можно одновременно двигаться и стрелять. Вы сами так решили, или это все под давлением комьюнити?

Это было логичное, естественное решение, которое мы приняли очень легко. Ведь новая игра – быстрый, динамичный экшн, и управление в нем должно быть соответствующим. Здесь не так важна атмосфера ужастика, которую мы бережно сохраняли в других играх цикла. Конечно, можно долго спорить о том, как связаны ощущение страха у геймера и искусственные ограничения в управлении героем, и что будет с атмосферой ужастика, если эти ограничения убрать. Это непростые вопросы. Мы думаем над ними сами и знаем, что говорят на эту тему в комьюнити. Но в этой игре все иначе, нам сразу было ясно, что стрелять, перезаряжаться и лечиться нужно прямо на ходу. Такая схема сильно увеличивает динамичность действия.

? Но, насколько я понимаю, именно бегать и стрелять нельзя – только ходить и стрелять?

Да, такое ограничение все же есть. Мы просчитывали разные варианты и решили, что если позволить геймеру быстро бежать и стрелять, то это нарушит игровую логику.

? А в других играх цикла RE как будет? Как раньше, или так же, как в Mercenaries 3D?

На самом деле, все зависит от режиссера конкретного проекта, как он захочет – так и будет. Например, в Revelations тоже будет более, скажем так, современная система управления.

? А будут ли в Mercenaries 3D другие режимы – как однопользовательские, так и многопользовательские, или только классический Mercenaries?

Нет, только Mercenaries.

? У вас сейчас анонсировано аж три игры цикла Resident Evil, из них две на 3DS. Не окажется ли так, что вы поставите геймеров перед выбором, какую покупать?

Ну, во-первых, дата релиза Revelations еще не определена, и она, очевидно, выйдет сильно позже, чем Mercenaries 3D. Во-вторых, обе игры для 3DS принципиально разные. Revelations – это более традиционный Resident Evil, где ставка делается на сюжет, на пугающую атмосферу, а Mercenaries – динамичный шутер. Мы также понимаем, что поклонники Resident Evil не хотят всю жизнь играть в одно и то же, поэтому в рамках одного бренда намеренно готовим совершенно разные проекты. Так каждый геймер сможет найти именно то, что ему нужно. **СИ**



По скриншоту сразу понятно, что он относится к кампании – ведь ко времени событий «Игры престолов» все драконы успешно вымерли.



Пехота, лучники, кавалерия. Никаких магов – сеттинг обязывает.

Кроссформатный первоисточник

Над циклом «Песнь Льда и Пламени» Джордж Мартин работает уже 20 лет – а конца все не видать. Изначально планировавшаяся трилогией, «Песнь» разрослась до семи книг, из которых на данный момент вышло лишь четыре, а пятая, «Танец с драконами», появится на американских прилавках в июле, после почти шестилетнего ожидания. По мотивам цикла вышла карточная игра, настольная и две ролевые. Первый эпизод планирующейся экранизации будет показан по американскому каналу HBO 17 апреля; всего в первый (и на данный момент единственный заявленный) сезон сериала войдет десяток эпизодов. А разработчики из Cyanide уже обмолвились, что работают также и над RPG по мотивам «Игры престолов» для PC и консолей.





Сергей Цилюрик

A Game of Thrones: Genesis

Пока коллеги пишут про Муркока, я решил вспомнить своего любимого фэнтези-писателя – Джорджа Мартина, благо что и повод есть. В апреле стартует показ телесериала по мотивам «Игры престолов», а уже летом, стоит надеяться, увидит свет и одноименная игра.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.real-time
Зарубежный издатель:
Focus Home Interactive
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cyanide Studios
Страна происхождения:
Франция
Мультиплеер:
vs, online

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

За право разрабатывать игру по мотивам цикла «Песни льда и пламени» студия Cyanide боролась долгие пять лет. Мартин осторожничал, отказывался – но разработчики были настойчивыми и, регулярно напоминая о своем существовании, предлагали разные варианты переноса книжного цикла на экраны мониторов. В итоге зеленый свет был дан RTS с упором не на боевые действия между армиями, а на обманные маневры, заговоры и интриги.

Перенести в формат игры сюжет книжного цикла было бы просто невозможно – и в Cyanide это прекрасно понимают. Поэтому сюжетная кампания A Game of Thrones: Genesis будет посвящена многовековой истории Вестероса. Она начнется с походов королевы Нимерии – то есть, за добрую тысячу лет до событий, описанных в «Песни льда и пламени», – и позволит отыграть самые важные события, упоминавшиеся в книгах: от подвигов Эйегона Завоевателя до битвы между его потомками, в которой погибли последние драконы.

Кампания, однако – не главный режим A Game of Thrones: Genesis, а всего лишь обучающий. Разработчики обещают, что здешняя игровая механика заставит попотеть даже заядлого любителя стратегий – дескать, раз книги требуют у читателя держать в голове огромное количество действующих лиц, названий и терминов, то и игра по их мотивам может позволить себе не ориентироваться на всяких там казуалов. И правильно.

Основной же режим позволит игрокам управлять одним из семи великих домов Вестероса в борьбе за Железный трон. Тут в ход пойдут всевозможные макиавеллианские меры: формирование тайных альянсов и предательство бывших союзников, убийство ключевых фигур в стане противника и шпионаж – чем хитрее игрок, тем больше у него шансов на победу. Война же – лишь один из способов ее достижения; наравне с рыцарями и лучниками здесь будут послы, шпионы и ассасины. Разработчики обещают широкий ассортимент всевозможных уловок, ловушек и прочих способов обвести соперников вокруг пальца: так, они упомянули экономическое влияние на лордов соседних земель, но не пояснили, как именно его можно будет использовать в своих целях.

ЧЕМ ХИТРЕЕ ИГРОК, ТЕМ БОЛЬШЕ У НЕГО ШАНСОВ НА ПОБЕДУ.

Сражаться за Железный трон можно будет как с управляемыми AI оппонентами, так и с товарищами – увы, подробности мультиплеера, пока не разглашаются. В Cyanide еще не определились с кооперативным режимом – оно и неудивительно, ведь в «Игре престолов» любой альянс шаток.

Точной даты выхода A Game of Thrones: Genesis не объявлено, но пока что речь идет о летнем релизе. **СИ**


С провокационными персонажами в Anarchy Reigns дела обстоят просто отлично.



Вверху: Когда-то Матильда была обычной статисткой, но теперь она – полноправный бой.


Графика пока не поражает воображение, да и арены пустоваты. Надеюсь, в финальной версии их запрудят врагами так, что мало не покажется!



Наталья Одинцова

Anarchy Reigns

Что может быть лучше одной бензопилы? Ацуси Инаба знает ответ – две бензопилы!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action.beat'em_up
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Platinum Games
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
co-op, vs, online

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

Черно-белая Madworld – первый beat'em up от студии Platinum Games – стала олицетворением тех игр, которые на Wii не приживаются. Герой – матерый боец-одиночка Джек – с бензопилой наперевес принимает участие в экстремальном шоу: организаторы требуют от конкурсантов изобретательно расправляться друг с другом. Декорации подобраны под стать задаче – аквариумы с хищными пираньями ждут, когда в них окунут какого-нибудь бедолагу, автобусы и деревья ощериваются шипами, гигантские цилиндры-жернова крутятся, готовясь перемолоть будущих жертв. Одним словом, на просторах Madworld, как и в недавней Bulletstorm, тесно от ловушек, да и насилие показано схожим образом – гипертрофированно, «по-комиксному». Вот только и черный юмор, и «нуарная» стилистика в духе Sin City, и мрачная привлекательность расправ с применением автомобильных покрышек, как подтвердили продажи, не лучшие козыри для Wii-новинки, особенно когда речь идет об оригинальном произведении.

Но в Platinum Games не остыл интерес к теме бескомпромиссных боев. А значит, Джеку пора возвращаться, пусть и не к знакомым черно-белым аренам. Первые геймплейные кадры Anarchy Reigns (в Японии – Max Anarchy) – ну прямо раскрашенные сцены из Madworld, разве что на городских улицах не видать былых завалов смертоносного хлама и никого не охаживают сломанными дорожными знаками! Продюсер Ацуси Инаба, взявший проект под крыло, спешит расставить точки над и: на сей раз речь идет не просто о драках одиночки с полчищами врагов, а о «масштабном многопользовательском файтинге с применением оружия ближнего боя». Припоминаете Power Stone 2 для PS one (тогда на трехмерном ринге сражались до 4 игроков)? Или, может быть, вам довелось опробовать Iron Phoenix для Xbox (в ней отношения могли одновременно выяснить до 16 пользователей)? В Anarchy Reigns вдобавок решили внести элементы beat'em up: соперникам предстоит отбиваться не только друг от друга, но и от полчищ NPC. Лишь при определенных условиях поединок удастся провести, как говорится, без свидетелей. Насколько грандиозными окажутся потасовки – пока неизвестно. Рассказывая о мультиплеерных режимах, создатели не называют точное число участников: мол, их будет много, и точка. «Жанр пока еще не освоен, – уверен Инаба, – из-за проблем с синхронизацией, которые неизбежно возникают, если хочешь, чтобы на арене стало тесно от соревнующихся. Найти решение действительно сложно, но мы твердо намерены справиться с этой задачей».

В шутерах сетевые перестрелки не редкость, и герои не всегда полагаются исключительно на пули – Gears of War

тому свидетельство. Однако в Platinum Games не устают повторять: необходимость всегда подбираться к противнику почти вплотную, чтобы нанести удар кулаком или же гигантским молотом, сделает бои в несколько раз ожесточеннее и динамичней. Глава проекта, Масаки Яманака, так и заявляет: «Радость победы и горечь поражения ощущаются здесь куда пронзительней, чем в шутере. Я хочу сделать игру своей мечты и не остановлюсь, пока не добьюсь этой цели». Ему вторит Инаба: «Прятаться за укрытиями, держать неприятелей на расстоянии – это то, что вам предлагают сейчас. А у нас отсидеться не выйдет, и адреналин хлещет через край. И всегда приходится помнить – пока вы разбираетесь с одним соперником, кто-то, возможно, уже метит вам в спину».

Этим кем-то вполне способен оказаться вовсе не ретивый NPC и не коварный собрат-игрок, а окружающий виртуальный мир. В обезображенном войнами и техногенными катастрофами городе – эдакой песочнице в духе Fallout – еще остались сооружения, которые удастся доломать: скажем, разнести в клочья башни, чтобы срезать дорогу. Но чуть что – и кварталы перекроят себя сами. Например, раздастся свисток, и внезапно обвалится вроде бы надежный мост, с неба метеором рухнет бесхозный трейлер или, прогрызая себе дорогу сквозь асфальт и бетон, пронесется гигантское колесо-пила. Природные катаклизмы тоже не заставят себя ждать: от цунами до черных дыр, готовых поглотить все живое, трепыхающееся и размахивающее молотами, а потом выплюнуть пленников где-нибудь еще, прямо в объятья очередной ловушки.

На недавней презентации в Лондоне журналистам представили два сетевых режима Anarchy Reigns. Battle Royale лучше всего соответствует тому образу новинки, который сейчас культивирует Инаба со товарищи: бойцы сражаются друг с другом и NPC на закрытой арене. Закрытой – не значит маленькой: она включает в себя несколько кварталов и растянулась не только вширь, но и ввысь. То есть, при желании можно забраться наверх и потом спрыгнуть прямо на головы дерущимся: пусть не расслабляются. На раунд отведено 10 минут, побеждает тот, кто набирает больше всех очков.

А второй показанный режим – битва за выживание – рассчитан на двух участников: им предстоит объединить усилия, чтобы отражать одну за другой волны набирающих силы неприятелей. Среди врагов, кстати, попадаются и такие, которые коварно протаскивают на арену винтовки или прицельно кидаются валунами: видно, запрет на оружие дальнего боя распространяется только на играбельных персонажей.

Из Madworld в Anarchy Reigns перебрался не только Джек, но именно ему выпала честь солировать в одиночной кампании: бродить по разрушенному городу и браться за разнообразные миссии – все, как заведено в sandbox-играх. Остальных героев сделали ключевыми соперниками. Из Madworld позаимствовали доминатрикс Матильду с шипастой битой и карикатурного сутенера Барона, чье оружие – пылающие огнем гигантские кулаки. Да и закованный в броню Большой Бык – как усиленная металлом копия мидбосса, с которым Джеку уже пришлось однажды помериться силами. Страсть обитателей обезображенного постапокалиптического мира к наномашинам отразили в образах Саши и Зеро, которые неплохо бы вписались, скажем, в Metal Gear Solid 4. Семь бойцов – явно недостаточно для окончательного списка; не исключено, что вскоре нас ждет еще один анонс.

Разработка, как поведал Инаба, ведется уже около двух лет (т.е. чуть ли не с той поры, когда заканчивали Madworld!) причем нынешняя версия уже мало напоминает самый первый прототип. Получится ли у Platinum, до сих пор с онлайном не экспериментировавшей, сделать образец для подражания – пока неизвестно. Но по крайней мере, целевые платформы в этот раз – самые что ни на есть подходящие. **СИ**



О боевой системе создатели еще не готовы рассказывать подробно, но намекнули, что такого многообразия комб, как в Bayonetta, не будет.

Кто знает, возможно, после этой драки в Madworld Большой Бык Крокер решил, что к будущей встрече с Джеком стоит приодеться как следует.





«ПОКА ВЫ РАЗБИРАЕТЕСЬ С ОДНИМ СОПЕРНИКОМ, КТО-ТО, ВОЗМОЖНО, УЖЕ МЕТИТ ВАМ В СПИНУ».





Иногда камера вместо того, чтобы смотреть прямо на теннисиста, показывает корт сверху. Это губит красивые повторы!

Virtua Tennis 4

Студия Sega-AM3 за долгое время своего существования произвела столько хороших игр, что несколько лет даже называлась не иначе как Hitmaker. Пережив несколько слияний, реструктуризацию и прочие беды, команда отметилась отличным симулятором большого тенниса. В мае этого года выходит уже четвертый его выпуск, и нам представилась возможность одними из первых изучить предрелизную версию.



Евгений Закиров

Теннис – это один из немногих видов спорта, которые идеально подходят для контроллеров, вроде PlayStation Move. Вероятно, именно по этой причине демонстрация Virtua Tennis 4 проводилась в версии для PlayStation 3. Это, конечно, не большой спорт, но руки после часа активной игры будут болеть. Вам не понадобится теннисный корт, однако мебель в комнате придется расположить по периметру. И что самое важное: каждый игрок может держать в руках один стандартный контроллер Move, и вместе с ним как отбивать мяч, так и перемещаться ближе к сетке и подальше от нее. «Нунчак» не нужен. Нет необходимости постоянно настраивать калибровку и маршировать перед камерой, размахивая руками. Все просто. Взяли контроллер – все равно что взяли ракетку. Не хватает только, наверное, идиотской насадки вроде той, что выпустили ушлые китайцы для «пульта» от Nintendo Wii. Ну, для наглядности. Впрочем, и без нее все хорошо.

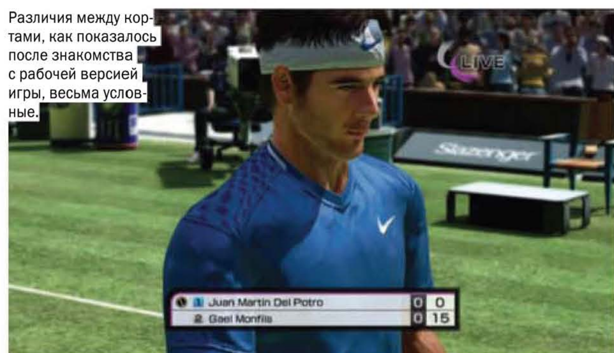
По странному стечению обстоятельств, весной этого года выходят сразу две классные теннисные игры – Top Spin 4 (к тому моменту, как вы будете читать эти строки, она уже поступит в продажу) и Virtua Tennis 4. Неискушенный геймер может подумать, что это два брата-близнеца и никакой разницы между ними нет. Не совсем справедливые рассуждения, на самом деле. Это два принципиально разных взгляда на одну и ту же идею. Top Spin 4 более простой в плане презентации, но сложный по механике спортивный симулятор, который надо долго осваивать, чтобы добиться победы. А Virtua Tennis 4 куда как дружелюбнее и проще, красивее и разнообразнее, богаче. Только разнообразнее не в плане глубины самой механики. Дело в том, что в нем нашлось место дополнительному содержанию, мини-играм и тренировкам, которые иначе как «фантастическими» назвать не получается.

Почему я начал именно с описания возможностей PS Move? Все очень просто: потому что по содержанию четвертый выпуск одного из самых

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii
Жанр: sports.traditional. tennis
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Sega-AM3
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: co-op/vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
14.05.2011 (Европа)



Различия между кортами, как показалось после знакомства с рабочей версией игры, весьма условные.



популярных спортивных сериалов будет одинаково интересен и тому, кто привык играть один, и тем, кто включает домашнюю консоль только в шумной компании (для них-то «мув» и придумали). Ведь каждый режим, кроме карьерного, предусматривает возможность состязаться вместе с другом. И если со временем молотьба по кнопкам и однообразная беготня по корту туда-сюда могут надоесть, то мини-игры точно не оставят равнодушными. Тем более, когда и на кнопки-то нажимать не надо – знай себе размахивай «пультом», пытаясь угадать, скажем, как сделать крученый или обхитрить противника.

О чем идет речь? О забавах, имеющих весьма отдаленное отношение к спорту как таковому. Здесь, например, можно по очереди с другом защищать кубки и прочие награды от злых мумий. Армии восставших мертвецов (больше похожих на манекены, впрочем) будут медленно, но верно приближаться к выставленным у сетки наградам. Задача игрока – за определенное число подач сбить с ног как можно больше дерзких воришек. Ничего не напоминает? Все верно, это мы уже видели, простите, в Sega Superstars Tennis (и других VT). И это неплохо, что нечто подобное есть в серьезном, в общем-то, представителе жанра. Даже хорошо, если учитывать тот факт, что с PS Move все кажется веселее и динамичнее. Для дружеских посиделок самое то! Но как же, собственно, теннис?

Придется отложить сияющий «пульт» в сторону, чтобы разглядеть потенциал именно спортивной составляющей. Управление и связанные с ним нюансы более-менее стандартные: есть несколько разных типов ударов, подач и так далее. Если зажать кнопку вовремя, то можно отбить мяч красиво и камера покажет удар с лучшего ракурса. Правда, теннисисты тут часто ошибаются. Все дело в тайминге: нажал кнопку чуть раньше – и спортсмен либо промахивается, либо удар получается слабым. С направлениями тоже следует обращаться осторожно: гонять противника из угла в угол, может, и действенная тактика, но велик риск, во-первых, оступиться самому и красиво прорыть корт носом, а во-вторых, угодить в аут. Move как-то сглаживает углы в этом плане. С ним во время удара можно быстро-быстро помотать пультом, и игра засчитает это как точное попадание по мячу. А с кнопочным управлением такие трюки не проходят.

Но все это лишь подготовка к тому, с чем предстоит иметь дело в карьерном режиме. Там – внезапно! – ждет бордгейм, где фишка игрока перемещается по виртуальному полю, символизирующему карту мира. Здесь есть чемпионаты и прочее, но прежде чем получить возможность поучаствовать хотя бы в одном из них, придется пройти несколько мини-игр – тренировок. Все они выглядят по меньшей мере странно. Иной раз попросят отрабатывать удары против ветра, когда с двух сторон задувает будто из турбины. Или, скажем, надо будет направлять мяч в специальные панели, которые поднимаются и служат щитами только в том случае, если теннисист встанет на отметину такого же цвета на корте. Звучит сложно, разобраться – еще сложнее. При этом во время путешествия по миру приходится еще и думать о том, как бы сэкономить энергию для следующего матча. Ведь если не отдыхать совсем, то желание спортсмена бороться за победу окажется на нуле.

Другими словами, в плане разнообразия контента у Virtua Tennis 4 нет равных. Единственное, что пока остается под вопросом, так это онлайн-мультиплеер. Почему-то о нем говорят неохотно, дескать, он будет, но не стоит ждать чего-то революционного. Впрочем, вряд ли это будет иметь решающее значение – сегодня в моде альтернативные средства управления, и именно это определяет успех. **СИ**



ЕСЛИ ЗАЖАТЬ КНОПКУ ВОВРЕМЯ, ТО МОЖНО ОТБИТЬ МЯЧ КРАСИВО И КАМЕРА ПОКАЖЕТ УДАР С ЛУЧШЕГО РАКУРСА.

Чемпион!

Редактор персонажей Virtua Tennis 4 позволит создать хоть Муамара Каддафи, хоть Владимира Путина. При этом, несмотря на внушительный список изменяемых параметров, сконструировать задуманного человечка совсем несложно. И что немаловажно – какие бы параметры игрок ни менял, уродец из Oblivion не получится никогда. Конечно, присутствуют и некоторые ограничения, правда, вполне разумные. Сделать теннисиста весом в триста килограмм не дадут, как и не позволят сделать ему руки, как у гориллы. Правда, если в финальной версии найдется какая-нибудь шапочка Соника, удивляться этому не стоит – фансервис нынче в моде. А еще здесь можно сделать армию клонов Иванович с любым цветом кожи, например.



Внизу: Некоторые теннисистки в Virtua Tennis 4 неузнаваемы. Несмотря на то, что графика вообще и модели спортсменов в частности здесь заметно лучше, чем в Top Spin 4, последнему подчас удается добиться большего сходства.







СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Игры и культура потребления

Это авторская колонка о жизни, вселенной и всем-всем-всем. В том числе о некачественных локализациях, о деградации жанров, об отсутствии вкуса у широкой аудитории и о том, что искусство не воспринимается под пиво и семки.

Как-то раз на форуме про, собственно, сериал Final Fantasy обсуждались переводы игр цикла. Один из участников обсуждения высказал примерно следующее: «Я играю в русские версии. Английский я наполовину знаю, но не хочу себя напрягать – я в FF играю, чтобы после работы отдохнуть». Вот этот подход, по-моему, убивает игры гораздо больше, чем все остальное, вместе взятое.

Во-первых, с таким подходом человек изначально наплевательски относится к качеству потребляемого им продукта. В конкретном случае это видно особенно наглядно – ведь пиратские переводы «финалок» плохи, они искажают смысл оригинальных игр (во всяком случае, еще больше, чем английские версии), чудовищно перевирают имена и вдобавок ко всему не могут похвастаться русским же языком хотя бы терпимого уровня. Тем не менее, человек намеренно игнорирует более качественный вариант, поскольку его восприятие будет от него требовать больших усилий! Тут я считаю необходимым отметить, что английский язык в целом достаточно несложен, полезен по жизни, а самое главное, отлично учится как раз благодаря видеоиграм. Проверено лично.

Стоит заметить, что я осуждаю не тех, кто играет в русские версии ввиду незнания иностранного языка, но тех, кто это незнание – хотя бы английского, столь необходимого в рамках нашего с вами хобби – не пытается исправить, тем самым подписываясь под нежеланием воспринимать игры в более правильном виде. И речь, естественно, не только о пиратских переводах; официальные до сих пор очень часто оказываются ненадлежащего качества, и на каждую «Диссидию» находится свой Uncharted 2.

Но язык – лишь половина дела. В конце концов, потребитель некачественных пиратских переводов делает хуже только самому себе. Проблема тут – в самом подходе к видеоиграм как к чему-то, за чем можно «расслабиться после работы с пивком на диване». Возьмите те же шутеры от первого лица. Вспомните, чем они были на PC в 90-х, вспомните, какого напряжения они требовали от игрока, вспомните, как надо было в них играть, как проходить! А теперь взгляните на очередную Call of Duty. Заметен контраст? Вот к этой деградации и ведет «диванный» менталитет.

И давайте не будем утрировать: конечно же, я не принижаю развлекательную ценность игр. Да, видеоигры – это развлечение. Вариант досуга. Но его-то, досуг этот, можно проводить и развалившись пузом кверху, уныло щелкая каналы телевизора и поглощая один за другим отвратительные шоу и сериалы – а можно, например, приобщаться к классике литературы, ходить на концерты, посещать новые места. Так же и с играми. Проводя аналогию с вышеописанным примером, вторая категория – это интересующиеся и ценящие геймеры, а первая – пассивные недоказуалы, делающие миллиардную кассу «каловдутям», где, как говорят, можно вообще толком не целясь всю кампанию пройти.

Именно поэтому Call of Duty и ее вышеописанная целевая аудитория несравненно хуже, чем всевозможные нинтендовские казуальные забавы, которые наше геймерское сообщество так любит клеймить. Люди, покупающие Wii Fit и Brain Training, не полезут играть в Fire Emblem и Metroid Prime – их круг интересов находится в совершенно иной стороне, они существуют отдельно от хардкорных игр, практически с ними не пересекаясь. А вот FPS – исконно хардкорный жанр, который неумолимо деградирует от навалившейся на него популярности.

Раз уж я начал эту колонку с Final Fantasy, то вспомню ее и в новом контексте. В уже совершенно ином обсуждении, касавшемся Final Fantasy XIII, я вскоре услышал абсолютно та-

кой же аргумент в защиту игры – дескать, красиво, расслабляет, после работы самое оно. И сразу же на ум пришли две цитаты от создателей столь ненавистной мне тринадцатой части. Первая, от продюсера Ёсинори Китасе: «Некоторые люди, игравшие в Final Fantasy XII, говорили, что она была не такой уж и зрелищной, что в ней не хватало wow-фактора». И вторая, от режиссера Мотому Торияма: «Мы в основном вдохновлялись играми вроде Call of Duty и Halo». Понимаете, куда ветер дует? Флагман жанра, с шутерами не пересекающегося, потянулся за большой аудиторией и выродился в броскую, яркую, «вауфакторную» пустышку. Кто дальше?

Давайте на секундочку остановимся и зададимся простым вопросом: что такое видеоигры по сути своей, как не испытания для игроков? На сообразительность ли, быстроту реакции или стратегические решения – в любом случае это, так сказать, challenge. Соответственно, когда пропадает challenge, пропадает и смысл игры. Наиболее наглядная иллюстрация – Kinect Joy Ride, с которой я знаком заочно, по видео с YouTube. Не поленитесь, гляньте: ролик называется «Kinect Gel Ride», и в нем на протяжении всего заезда игрок остается абсолютно недвижимым, а его машина берет все повороты, выделывает трюки и финиширует третьей. В таком случае игрок превращается в рудимент, в атавизм, в ненужный придаток к непонятно зачем созданному продукту. В этом отношении ничуть не лучше и те самые шутеры, где почти не требуется целиться, и FFXIII, большая часть которой проходится нажатием кнопки X для выбора пункта auto-battle. Это уже не игра, а аттракцион, посетители которого могут позволить себе зайти за кулисы и убедиться, насколько там все пусто и безрадостно.

Для подобных продуктов хочется применить очень емкий эпитет – «быстрорастворимые». Как дрянная лапша, посыпанная ароматизаторами и глутаматом натрия, дает людям возможность быстро насытиться, ощутив при этом даже какое-то подобие вкуса, так же и эти игры – ноль толку, зато доступно, а неискушенные еще и добавки попросят. Проблема – в том, что спрос рождает предложение. Чернушные детективчики пользуются спросом – и место на прилавках уделяется им, а не более толковой литературе. Желтая пресса расходится несравненно большими тиражами, чем научно-популярные публикации. Мерзотные поп-певички с лирикой, достойной третьеклассника, бьют рекорды по прослушиваниям. Все это – стороны одного и того же явления.

Извините уж меня за прямоту, но оно называется безвкусица. Оно – прямое следствие нежелания людей расти выше быстрорастворимых продуктов, нежелания прилагать даже самые мизерные усилия к тому, чтобы воспринимать культурный пласт, в котором они находятся. Следствие низкой культуры потребления.

Как бороться с безвкусицей? На самом деле, для этого и существует наш журнал. Смысл рецензий, да и всей критики в целом, – в том, чтобы отделить зерна от плевел, чтобы показать, что есть хорошо, а что нет, чтобы дать рекомендации и, простите уж за патетику, наставить на путь истинный. «СИ» не следует на поводу у большинства. Очень хороший пример – извечно непопулярные в России консоли от Nintendo никогда не переставали освещаться в нашем журнале, и мне очень хочется надеяться, что мы смогли убедить достаточное количество читателей попробовать замечательные игры от «большой N», мимо которых они бы иначе прошли. И наоборот. Хотя наоборот, конечно, реже, и здесь уже всплывают мои разногласия с коллегами: на мой взгляд, многие выставляемые оценки не грех бы и снизить. Критика должна быть справедливой и обязательно строгой, иначе теряется ее смысл.

За такой якобы чрезмерно негативный подход меня уже как-то ругали читатели – мол, я слишком сильно акцентирую внимание на недостатках, в то время как Артём и Наташа, например, предпочитают в играх видеть только хорошее. На это у меня ответ прост: чтобы узнать, что в игре хорошего, достаточно прочитать про нее пресс-релиз или, на худой конец, покрутить в руках в магазине коробку и полюбоваться на обещания о ее содержимом. Меня же, как читателя рецензий (а я их, само собой, читаю, как и вы), осведомленного о том, чем игра пытается быть (слежу ведь за анонсами), в первую очередь интересует, насколько ей удается соответствовать заявленному, а во вторую – какие недостатки в ней обнаруживают рецензенты и как они их аргументируют. Потому что похвалы все на одно лицо. Весело, красиво, увлекательно, захватывающе – все эти эпитеты предсказуемы, и куда интереснее все те «но», что отделяют обозреваемый продукт от высшего балла.

Но – это мои предпочтения в рецензиях. Вы можете их не поддерживать. Вы можете не соглашаться с моим мнением или мнениями коллег. Главное – чтобы вы разделяли те ценности, что мы пытаемся до вас донести. Это не только любовь к играм, но и аналитический к ним подход, и живой интерес. Эти три качества, на мой взгляд, и определяют настоящего геймера. И уж, само собой, господа любители расслабона на диване к таким никоим боком не относятся. И было бы просто-таки прекрасно, если бы подобные господа держались подальше от моего хобби. Оно из-за них портится.

В завершение хотелось бы напомнить про две авторские колонки, написанные мной в соавторстве с товарищем и опубликованные в начале прошлого года. В одной из них обсуждались перспективы игр как искусства будущего, во второй – важность игрового опыта. Она завершалась более чем правильной фразой: «Мы с вами, как целевая аудитория, должны быть готовы к восприятию игр нового качественного уровня, готовы принять игру как произведение, а не продукт». Как можно видеть, к этой теме пришлось вернуться вновь – и, боюсь, еще не раз придется вернуться. Потому что, если уж мы хотим видеть в играх искусство, то именно такой подход к ним поддерживать и надо. И об этом стоит помнить. **СИ**









ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

В предыдущих сериях

Вам нравятся сериалы? Все сегодня их смотрят: школьники, студенты, их мамы, даже мамы их мам. Дамочки в возрасте ради них готовы научиться пользоваться торрент-трекерами. Когда происходят семейные ссоры, мужья (или те, кто готовятся ими стать) остаются ночевать на работе и до утра смотрят самые разные сериалы, предусмотрительно скачанные дома в отсутствие второй половинки и записанные на внешний жесткий диск. В общем, это тенденция, которая вроде бы и недурна. Или есть в этом что-то гаденькое?

По большому счету, сериалы сами по себе – это очень круто. Любое модное веяние – это всегда замечательно, ново и свежо, и так далее. Проблемы обычно начинаются тогда, когда кто-нибудь, кто считает себя очень умным, решает совместить одно с другим и получить третье – революционное, смелое, непохожее ни на что другое. В случае с видеоиграми, как правило, это игра на грани фола. Про такие гибриды обычно думают: «Господи, как было бы хорошо, если бы проект закрыли и он никогда не увидел свет». Но случается наоборот – люди с деньгами почему-то верят, что люди без денег, но с амбициями, могут сложить два модных течения и получить прибыль.

Давайте разберем на примерах, почему сериалы должны оставаться собой и почему разработчикам не следует заимствовать у них идеи, формат и все остальное. Я знаю несколько весьма спорных игр, некоторые из которых даже нравятся сотрудникам редакции. Вот, например, последний выпуск Alone in the Dark пытается походить на хорошее кино, но при этом использует разбивку по эпизодам, или сериям, даже показывает титры в конце каждого сюжетного отрывка. Это и смешно, и грустно одновременно. Форма-то есть, но как же содержание? А содержание – пустое. Ну, признайтесь, кто не пожалел потраченных на Alone in the Dark денег?

Другой пример – Alan Wake. На мой взгляд, если бы не идиотские затянутые эпизоды с беготней туда-сюда, к игре отнеслись бы куда как более благосклонно. Но это не имеет отношения к делу. В Alan Wake тоже есть эпизоды, вроде как, даже серии. Есть повторение того, что было в предыдущем выпуске (сюжета, надо полагать), титры под красивую песню и так далее. То есть, опять же, какая-то форма. Но содержание совсем не отвечает ее требованиям, из-за чего все это выглядит скорее нелепо и натянуто, чем интересно и необычно. Впрочем, это опять спорный момент. Такое впечатление сложилось лишь у некоторых моих знакомых, в то время как остальные либо вовсе не обратили внимания на уклон «в сериальщину», либо сочли его вполне уместным.

В хорошем кино мы хотим видеть экшен, но там он занимает двадцать минут, а не полтора часа (если это не «Крепкий орешек», конечно). В сериалах то же самое. И если в нем шесть эпизодов, то каждый из них должен иметь пять минут экшена, десять минут диалогов и так далее, но самое главное – что-нибудь такое, что заставит смотреть (играть) дальше. Т.е. в следующей серии мы увидим что-нибудь новенькое. А что было в Alan Wake? Фактически, игра состояла из нескольких невероятно затянутых Alan Wake поменьше, только и всего. И пройдя первые два эпизода, я точно знал, что будет дальше.

Есть ли примеры хороших «игр, которые похожи на сериалы»? Не могу вспомнить. Одно время думал, что Catherine – как раз из таких. Люди почему-то представляют, что это такой японский Heavy Rain, но на самом деле все не так. Не кино! Это «дорама» – или японский сериал – причем не самая интересная. То есть, для видеоигр тематика свежая, но зайдите на d-addicts.com и прочитайте краткий пересказ сюжета любых случайно выбранных пяти «дорам», и вы поймете, что для японцев ничего необычного в сюжете Catherine нет. При этом я не сомневаюсь, что какой-то процент аудитории даже не воспринимал Catherine как видеоигру. Зайдите на сайт (или посмотрите на хэдер этой колонки) и вы увидите типичную схему с сайта слезливой японской мелодрамы, которая объясняет, кто герои этой истории и как их судьбы связаны между собой.

Разумеется, Catherine наступает на те же грабли, что и Alan Wake, и Alone in the Dark, и прочие. Кубики, как и перестрелки, как и беготня, кажутся лишними, совершенно лишенными смысла наполнителями, которые служат лишь для того, чтобы можно было сказать – да, дескать, это игра, тут ведь есть экшн. Atlus попыталась сгладить углы, придумав (ладно, позаимствовав) головоломку, но в итоге она же все и погубила. Ей-богу, если бы Catherine целиком и полностью состояла из QTE и вопросов-ответов, все воспринималось бы совсем иначе, и оценки бы игра получила другие. Неочевидное разделение на серии (по сути, одни сутки там – это и есть один эпизод), при этом в каждой есть свои plot twist и подробности, детали, хохмы, ради которых играешь дальше.

Но Catherine это не помогло. Игру очень сложно пройти до конца хотя бы один раз (без упрощающего все патча). Надеюсь, американская версия будет больше похожа на сериал и меньше на головоломку с кубиками. Впрочем, этот эксперимент, скорее всего, тоже запомнится как провал. **СИ**



КОНСТАНТИН ГОВОРУН





Испорти это!

Иногда нас упрекают за то, что в рецензиях на игры «содержатся спойлеры». Стоит ли вообще задумываться о такой чуши?

Июль 2005 года, самолет из Лондона везет мне купленный в день премьеры экземпляр книги «Гарри Поттер и Принц-полукровка». Утром на работе запускаю Internet Explorer – и на первом же открытом сайте вижу: «Дамблдор мертв!» Книгу, по правде говоря, я покупал не для себя. Но ажиотаж вокруг финала увлек меня, поэтому я сначала прочитал «Принца-полукровку» сам, а уже после торжественно вручил подарок девушке. Серьезно – мне было интересно узнать, как и почему погиб Дамблдор, и зачем Роулинг пошла на такой смелый шаг. Тем же летом я докупил пару предыдущих частей, отобрал у младшей сестры самую первую, на русском, – и мало-помалу влился в ряды поклонников «Гарри Поттера». Даже статью для «Страны Игр» написал – ее потом прочитали казахские литературоведы и обсудили на локальном форуме фантастов!

Спойлер к «Дарам смерти» выдала в интервью уже сама Джоан Роулинг – дескать, в финале саги погибнет два десятка персонажей, среди них двое ключевых. Не знаю, почему, но казалось: смерть ждет либо Гарри, либо Рона, либо Гермиону – иначе вряд ли стоило вообще об этом заговаривать. Предчувствие трагедии привело к тому, что мрачный, в общем-то, финал показался приторно сладким; в конце концов, сколько убили – столько же и нарожали! Самую чуточку, но ожидания были обмануты – лучше бы ничего не говорили!

Годом позже подоспел и игровой пример – финал другой саги, под названием Metal Gear Solid. Диск поступил в продажу – и тут же добрые люди на форумах рассказали, кто главный Патриот. «Полная чушь» и «А это вообще кто?» – типичная реакция на ключевой, казалось бы, спойлер. Другое дело, что в играх Кодзимы нет такого вопроса, ответ на который действительно бы дал что-то геймеру. Историю Metal Gear Solid 4 надо переживать вместе с героями от начала до конца. Поэтому спойлер не повлиял ни на желание сыграть в финал саги, ни на впечатления от нее.

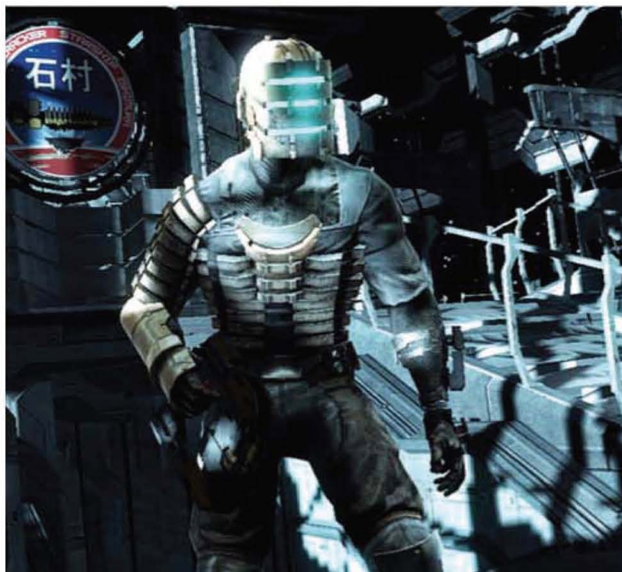
Наконец, самая свежая история – с Heavy Rain и личностью Origami Killer. Мне повезло – я прошел игру до официального релиза, и некому было испортить мне впечатление. К сожалению, Heavy Rain – это детектив; так что рассказали, кто убийца, – львиная доля удовольствия потеряна. Игра будто лишается девственности – да, Heavy Rain можно проходить многократно, пробуя разные варианты, но первое знакомство с ней – самое яркое. Именно его у вас и могут отнять буквально парой слов.

Мораль здесь проста. Спойлеры вредят только произведениям, построенным вокруг одной-единственной тайны или неожиданного поворота сюжета. Знание секрета заставляет по-иному взглянуть на уже знакомые события, снимает напряженность – и красивая карета внезапно может обернуться тыквой. Впрочем, хорошие авторы строят подобные произведения так, чтобы было можно перечитывать (переигрывать, пересматривать), подмечая детали и оценивая их под другим углом. Если все сделано верно, то второй раз будет едва ли не интереснее первого.

Идеально защищены от спойлеров самые простые произведения без каких-либо вторых смыслов. «Вася пошел туда, подрался с драконом, заполучил принцессу, и они жили долго и счастливо». История излагается как простая последовательность действий, и произведение допускает только такое, так называемое «наивное прочтение». Чтобы пересказать его – недостаточно сообщить о финальной точке, нужно добросовестно перечислить все приключения героя. Знаете, в духе «описаний» журнала «Великий Дракон». Уровень первый – джунгли, третий – водопад, восьмой – пещера инопланетян. Где здесь место спойлерам?

Сильные, яркие спойлеры, однако, могут дать потенциальному читателю понять, что произведение глубже, чем он ожидал. Слова «в этой RPG главный женский персонаж гибнет в середине пути» как бы намекают, что сценаристы пошли не самым простым путем, и с их работой стоит ознакомиться. Причем знание одной важной тайны из многих ничего в хорошем, глубоком произведении не портит. В конце концов, все в курсе, что Айрис в Final Fantasy VII умирает, но даже не каждый прошедший игру до конца геймер может верно назвать имя убийцы! Слабый (дающий понять, что сюжет – так себе) спойлер может сработать во вред – если у авторов произведения нет кредита доверия. Сильный, но не оправдавший ожидания, – как раз подпортит репутацию среди потребителей, чьи ожидания были обмануты. В следующий раз могут и не купить. Поэтому манипуляция раскрытием важной информации (и прогнозирование ситуаций в духе «пользователи в первый же день выложат все на Youtube») – как раз часть обычной работы по продвижению продукта. Показы журналистам, интервью с разработчиками, все публикации об игре до релиза – тоже один большой, хорошо просчитанный спойлер. Например, динозавр (один из самых ярких моментов Bulletstorm) был засвечен в одном из официальных промороликов, хотя мы специально старались его не упоминать в рецензии в «СИ». Почему EA допустила спойлер? Чтобы геймеры узнали о классной фиче до принятия решения о покупке.

В наше время глупо предполагать, что информация о ключевых событиях произведения не дойдет до потребителя раньше времени. Полный пересказ событий, конечно, нельзя прочитать «случайно», но один-два факта непременно попадутся на глаза. Это надо просто принять – и потребителям, и (главное!) творцам. Например, в той же Heavy Rain напрашивалось решение о том, что убийцей может оказаться каждый – в зависимости от того, что делает геймер. И тогда что читай форумы перед игрой, что не читай – впечатления не изменятся. **СИ**







ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Мультивселенная Electronic Arts

Если у компании в собственности есть две мультимедийные вселенные – одна футуристическая, одна средневековая – вероятность их взаимопроникновения прямо пропорциональна времени существования и степени проработанности. Метареальность объединяет Warcraft и StarCraft, Warhammer Fantasy и Warhammer 40,000 – а теперь и Dragon Age с Mass Effect. Впрочем, кажется, что в случае с Electronic Arts карта параллельных миров выглядит ещё сложнее.

Соединяю точки линиями. Dante's Inferno – Dead Space 2: монстры-младенцы. Dead Space 2 – Dragon Age II: костюм «сэра Айзека из Кларка». Dragon Age II – Mass Effect 2: у монстров-теней такие же узловатые руки и круглая голова со светящимся глазом, как у гетов. Связи, с одной стороны, довольно зыбкие, но с другой – очевидные. Самая подходящая пища для фанатских обсуждений на форумах. Вам никогда не казалось, что действие непосредственно «неродственных» игр, принадлежащих к разным сериалам, происходит если не в одном мире, то в параллельных реальностях? Вы можете сказать, что монстры-младенцы были ещё в Doom 3, «сэр Айзек» – просто рекламный трюк, а Dragon Age II и Mass Effect делала одна и та же компания, и будете три раза правы, но давайте пойдём от противного: почему бы играм Electronic Arts не существовать в рамках одной мультивселенной? Ведь система параллельных миров, с одной стороны, ни к чему не обязывает – можно считать, что действие Mass Effect происходит в 2183 году реальности X, а Айзек Кларк пилит некроморфов в 2509 году реальности Y; с другой стороны, паралеллизм как раз может объяснять аномалии вроде идентичных доспехов в Dead Space 2 и Dragon Age II, которые в противном случае иначе как грубой шуткой не назовёшь, притом что обе игры совсем не юмористические. И пусть над Mass Effect и Dragon Age трудятся разные команды, пусть разработчики говорят, что действие этих игр происходит в разных вселенных, не связанных между собой: мне комфортнее считать, что лириумная татуировка на шее Фенриса похожа на жабры Тэйна Криоса не просто так.

В блоге Дэна Олсона Long-Forgotten, посвящённом диснеевскому аттракциону Haunted Mansion, есть интересная запись о метатемах (http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.com/2010/09/jean-lafitte-and-mega-theme-temptation.html). Олсон рассказывает, что строители королевства Микки-Мауса (точнее, «имаджинер»* Эдди Сотто) хотели объединить несколько аттракционов – «Дом с привидениями», «Остров Тома Сойера» и «Пираты Карибского моря» – под флагом знаменитого флибустьера Жана Лафита: Жан должен был стать владельцем ужасного особняка, а на острове предполагалось разместить пиратскую пещеру. Идея Сотто была отвергнута вышестоящим начальством, и сам он уже не работает в диснеевских парках, однако настоящие фанаты, такие как Олсон, всё равно находят её тайные и явные следы по всему Диснейленду и за его пределами: выставленный на всеобщее обозрения якорь Лафита, таверна, названная его именем, да и пиратская пещера на острове Тома Сойера действительно есть. Олсон подмечает даже такие детали, как вещи генерал-майора Эндрю Джонсона (Лафит сражался на его стороне в битве при Новом Орлеане), после закрытия аттракциона «Форт Вайлдернесс» перенесённые в «Дом с привидениями». Для объяснения этих совпадений Олсон использует интересный термин manufactured karma, «рукотворная карма»: «Если бы я был матерым имаджинером и лелеял надежду, что однажды задумку «лафитизации» вспомнят и претворят в жизнь, меня бы, конечно, искушал соблазн добавлять такие маленькие детали, чтобы идея казалась более реальной, более неотвратимой. Прибейте на здание табличку «Таверна Лафита» заранее, и когда Лафитленд наконец откроется, он будет казаться не таким чужеродным, а наоборот, знакомым, как будто он всегда тут был».

Дальше Олсон говорит, что знает такого имаджинера, но называть не будет. В отличие от него, у меня нет конкретных подозреваемых в стане BioWare, однако я точно знаю, что, когда над проектами работает такое множество народу, нельзя сказать, что креативный контроль полностью находится в руках какого-то одного человека. Внутренние противоречия Dragon Age вовсю обсуждаются на форумах: почему, хотя кровь порождений тьмы ядовита, герои, перемазанные в ней по уши, не испытывают никаких недомоганий; или, например, почему эти же герои не страдают от красочно расписанной в кодексе лириумной зависимости. Понятно, что сочинял кодекс один человек, эффект кровищи делал второй, а балансировал боевую систему (в частности, эффект лириумных зелий) третий, и кто знает, сколько звеньев «испорченного телефона» было между ними. Но точно так же дизайнер персонажей мог, никому ничего не сказав, провести визуальные параллели между тенями и гетами, между Фенрисом и Криосом, потому что, по его мнению, миры Dragon Age и Mass Effect каким-то образом связаны. Не верю я, что в такой гигантской компании эта идея никому не приходила в голову. Пусть идея «мультивселенной Electronic Arts» и не существует в мозгу какого-то одного человека, можно сказать, что она витает в коллективном бессознательном компании – и её поклонников. **СИ**

* «Имаджинерами» (Imagineer) называют сотрудников компании Walt Disney Imagineering, занимающейся созданием диснеевских развлекательных парков.





НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Жизнь без навоза

Как-то меня пригласили участвовать в телепередаче. Концепция звучала так: «несколько экспертов собираются и дружно закидывают навозом какую-нибудь игру». «Делают, простите, что?» – переспрашиваю. «Проезжаются по всем недостаткам, высмеивают их». «Боюсь, я не подхожу вам, – говорю. – Я слишком люблю игры».

Концепция не нова: ее жизнеспособность доказал Angry Videogame Nerd, а также его многочисленные имитаторы и последователи. Чем смешнее и эмоциональнее бичевать пороки, тем большему количеству людей будет интересно посмотреть, как ты это делаешь. В 2008-м я побывала на церемонии награждения инди-разработчиков (она проходила в рамках Independent Games Festival, параллельно с GDC). Гвоздем программы, помимо собственно раздачи наград, стали ролики от Yahtzee, автора Zero Punctuation (знаменит, помимо прочего, тем, что, в отличие от Angry Videogame Nerd, не щадит нынешних лидеров чартов - ни Uncharted, ни Gears of War и т.д.). Акцент в них, правда, был сделан не на недостатках номинантов, а на игровых трендах 2007-го, и публика восприняла видео на ура.

Сюжеты, придуманные в горячечном бреду, больные на голову персонажи, дизайны, при виде которых глаза могут вытечь, управление, рассчитанное на четырехруких людей, – весь этот образный поток, конечно, запоминается куда лучше обычного «история так себе» и «неудобная раскладка». И веселит тоже сильнее, особенно когда игру знаешь не понаслышке, а ответ на вопрос «за что ее могут любить», равно как и на «за что ее могут ненавидеть» уже понятен.

Меня не смущает высмеивание недостатков как таковое (я с удовольствием посмотрела, например, ролик Zero Punctuation про Devil May Cry 4). Но поиск негатива с лупой в руках на мой взгляд, – уже не рецензия, а шоу. И артисту легко перегнуть палку: так, что его фонтан красноречия напоминает истерику ребенка, который бьется на полу магазина, недополучив от родительницы конфетку. Если эскапада подпитывается вниманием окружающих, пиши пропало: детка привыкнет и в будущем уже не сможет адекватно реагировать на отказы. Взрослым не легче: приспособишься брызгать пеной, захочешь потом высказаться на какую-нибудь тему, не используя привычные гиперболы и биения себя пяткой в грудь, а не выйдет сменить модель поведения. Еще, чего доброго, публика разбежится. Она, в свою очередь, привыкает, что именно этот рецензент видит игры только так, а не иначе.

Мне возразят, что мол, как же, бывает ведь, что замах у геймдизайнеров на рубль, а удар – на копейку. И невероятно больно и обидно получить взамен разрекламированного и прекрасного во всех отношениях хита то, что твоим ожиданиям не соответствует. Но присмотритесь – очень многое из того, что для геймеров определяет успех или наоборот провал проекта, по сути, очень субъективные критерии. Кого-то могут раздражать постоянные отсылки к добру, злу и сердцам в Kingdom Hearts, кого-то это совершенно не заденет. Кого-то может довести до трясучки второй диск Xenogears с бесконечными простынями текста, кто-то, наоборот, им обрадуется. Кого-то выбешивает любой намек на повторяющиеся уровни, кто-то готов вернуться к знакомым локациям, если будет мало-мальски веский повод. Кому-то грустно без сложной комбо-системы, кто-то отдыхает душой, сражаясь в Dynasty Warriors. Кому-то нравятся диалоги и сюжет Final Fantasy XII, а кто-то находит их нелепыми. Это совершенно нормально, мы все разные люди с разными вкусами. Да и вообще самое ужасное, на мой взгляд, для игры – это не вызвать эмоций вообще ни у кого, оказаться эдакой «ни рыба ни мясо».

Рассказать, что лично в игре не понравилось и почему, необходимо – без этого рецензия не может считаться полноценной. Другое дело, что бурные переживания по поводу промахов сценаристов или разработчиков – на мой взгляд, театральщина и работа на публику. А если игра и впрямь будет доставлять мне настолько сильный дискомфорт, я просто отложу ее в сторону. А от написания текста – откажусь. На мой взгляд, нет худшего наказания, чем проходить что-то, в чем нет вообще ничего, компенсирующего потраченное время. Игра должна быть интересной. А готовых намеренно выискивать плохое острословов и без меня найдется немало. Как-то не хочется перенимать их цинизм. Еще, чего доброго, игры разлюблю. СИ

СПЕЦ

Испытания в повествовании

В ФОКУСЕ

Джонатан Блоу в своей презентации* о конфликтах в геймдизайне поднимает фундаментальную проблему: «Сюжет не может развиваться, стоя на месте… суть испытаний же состоит в том, что они мешают вам продвинуться дальше в игре. Сюжет и испытания антагонизируют друг другу. Как бы вы ни бились над своей игрой, если у вас есть сюжет и испытания в привычном понимании этих слов, они работают друг против друга».**



Автор:
Эмили Шорт



Перевод:
Илья Ченцов

Возможно, мне достаточно было принять основной тезис Блоу – что испытания являются ключевым элементом игр, и что они не работают с сюжетом – и не писать эту статью. Я ведь даже согласна со многими его замечаниями: о трудности создания динамических сюжетов, сохранения темпа повествования и придания ощущения важности нелинейно конструируемой истории.

Но может ли испытание быть частью истории? Может ли оно помочь развитию сюжета? Как и когда?

1. Испытание непосредственно является заданием героя или представляет его путь

Это самый обычный способ их использования, настолько общеупотребительный, что вряд ли стоит его особо пояснять. Перед игроком и перед героем стоит одна и та же проблема: игрок должен убить дракона, потому что герой должен убить дракона.

Трудность состоит в том, что мы не можем добавить проблему в сюжет иным путём, кроме как а) предоставив герою решать её в одиночку в неинтерактивной сцене, либо б) придумав способ прохождения испытания с помощью игровой механики.

Обычно это означало, что спектр возможных испытаний ограничен заданиями, требующими для выполнения физических действий, например, прыжковыми, боевыми или задачами на реакцию. Построение сюжета из подобных действий означало, что и сам сюжет должен быть специфическим.

Изобретение новых устройств управления предлагает нам новые виды испытаний: в Guitar Hero у нас есть игрушечная гитара, Wii распознает различные жесты, iPhone – наклоны и потряхивание. Но изменило ли это природу историй, рассказываемых с помощью этих устройств? Вид испытания стал другим – путь героя превратился в путь к вершине музыкальной славы – но ход сюжета не изменился.

Другая проблема с подобным применением испытаний состоит в том, что очень трудно встроить значительное развитие сюжета в рамки самого испытания.

Поясню: чтобы достичь своей цели, игрок должен заранее знать, какова эта цель, и она должна быть практически неизменной по мере того, как герой к ней стремится. В результате сюжет испытания получается унылым: «Фог подбежал к дракону, забрался на спину и вонзил меч ему в голову». Играть в такое может быть увлекательно, догадаться, как залезть дракону на спину, может быть непросто, но сюжет у этой сцены неинтересный.

Бороться с этой проблемой можно, меняя значимость испытаний в процессе того, как игрок проходит их. Часто в адвенчурах и «интерактивной литературе», и реже в других жанрах, в начале игры вы работаете над задачей, которая в процессе её решения превращается в нечто совсем другое (вспомним в качестве тривиального примера хотя бы финал Myst).

Но тут всегда возникает сложность: как нам добиться, чтобы игрок всегда был мотивирован, даже если мы меняем цель испытания?

А что, если перед игроком и героем стоят разные цели? Или если функция испытания состоит не в выдаче очередного кусочка сюжета? Есть ли способ, с помощью которого испытание может сделать сюжет сильнее или важнее, а не ухудшить его?

Думаю, на этот вопрос можно ответить утвердительно, но для этого нужно а) дать игроку возможность найти больше содержания в испытании, либо б) сделать так, чтобы испытание было

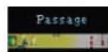
Несколько слов о менее известных играх, упоминаемых в статье:



Varicella (interactive fiction)
История министра при итальянском дворе, стремящегося занять пост регента после смерти короля – а для этого избавиться от всех конкурентов.



Make It Good (interactive fiction)
Детектив-нуар с довольно шаблонной завязкой – в доме совершено убийство, подозреваются все, и только вы, крутой детектив-алкоголик, можете установить истину. Игра отличается проработкой персонажей, не только действующих независимо от игрока, но и обладающих знаниями и памятью о том, что они видели или слышали.



Passage (арт-игра)
Пиксельарт-игра про жизнь, идущую слева направо.



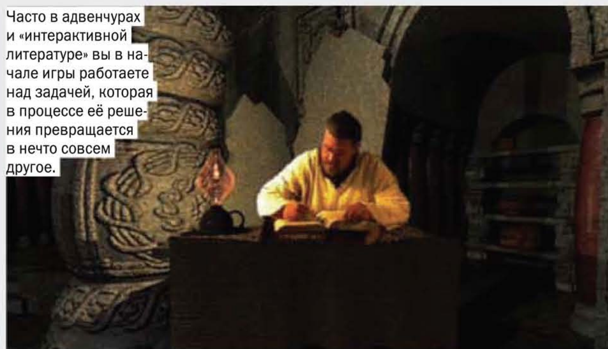
The Marriage (арт-игра)
Синий и розовый квадратики символически изображают романтические отношения людей.



9:05 (interactive fiction)
Игра с неожиданным финалом (впрочем, как и некоторые из вышеперечисленных), посвященная утренним сборам на работу.



Играть в такое может быть увлекательно, но сюжет у этой сцены неинтересный.



Часто в адвенчурах и «интерактивной литературе» вы в начале игры работаете над задачей, которая в процессе её решения превращается в нечто совсем другое.

* http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21202

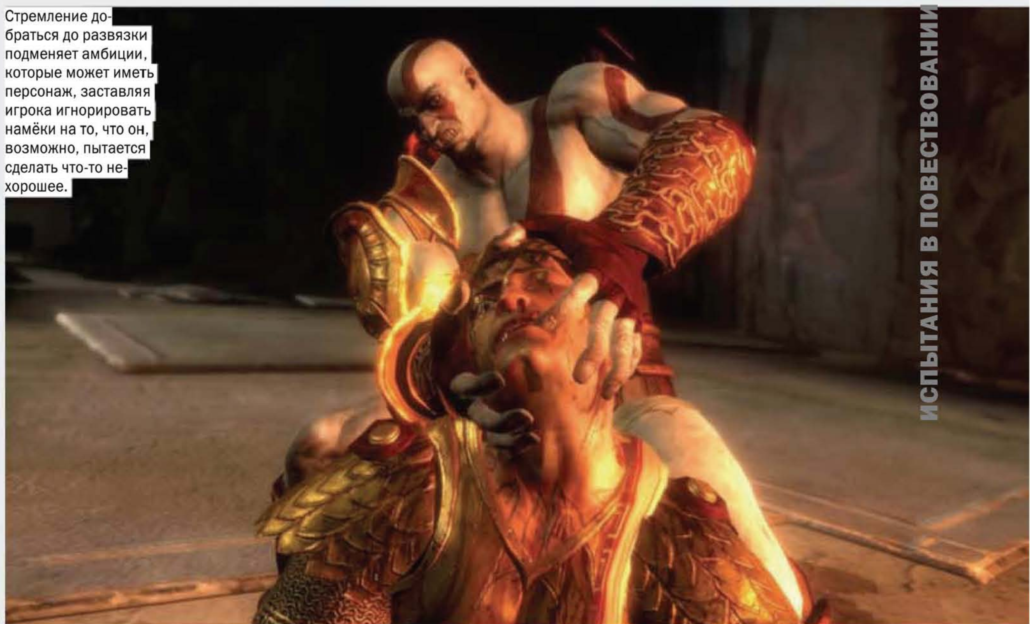
** В оригинале статьи везде фигурирует слово challenge, которое переведено как «испытание». Однако это несколько более многогранное понятие – challenge может переводиться также как «вызов, сложная задача, проблема».

напряжённым в каком-то из своих аспектов, заставляя игрока эмоционально вовлечься в события.

2. Механика как метафора

То, что Блоу называет «динамическим смыслом», можно найти в Braid, а также Passage и The Marriage: основа геймплея также представляет собой некий другой концептуальный или тематический аспект мира игры. В Braid это могут быть непостоянство памяти, ассоциирование конкретных мест с разными временными интервалами, желание быть идеальным в отношениях и поэтому не нуждаться в истинном прощении.

Как замечает Блоу, метод «механика как метафора» обычно лучше работает как «медитация на тему», нежели как собственно механизм развития повествования. Если в Passage и есть сюжет, то самый заурядный; в Braid – несколько запутанный, но гораздо менее увлекательный, чем игровая механика; в Marriage, похоже, сюжета нет совсем.



Стремление добраться до развязки подменяет амбиции, которые может иметь персонаж, заставляя игрока игнорировать намёки на то, что он, возможно, пытается сделать что-то нехорошее.

3. Испытание как мера целеустремленности

Игра сложна, и главные сюжетные повороты – или объяснение происходящему – узнает лишь тот, кто покажет свою «преданность» ей, прорвавшись через самые трудные испытания. Такой подход подразумевается во многих играх, но чтобы сделать его интересным с точки зрения повествования, нужен некоторый контекст.

Частично это реализовано в Braid: целеустремленность игрока в желании закончить все уровни и собрать все пазлы соответствует целеустремленности Тима в желании заполучить принцессу и понять подсказки вселенной, помогающие ему исправить его жизнь. Mighty Jill Off (в неё я, правда, не играла) подаёт испытание с прыжками по платформам как способ продемонстрировать свою преданность «госпоже» в садомазохистских отношениях.

Как вариант, игра может быть не очень трудной, но нудной или иным образом требовательной: так The Path требует от игрока больших временных затрат и позволяет ему почувствовать скуку и растерянность, испытываемые героинями.

В этом случае испытание, требующее терпения, может представлять страсть протагониста – как в современном значении «сильное желание», так и в архаичном «страдание».

Но оно также ставит нас перед вопросом: почему игрок должен демонстрировать эту страсть? Почему мы должны разделять страдания протагониста, если мы не разделяем его поводы для страданий (The Path) или роковые увлечения (Braid)?

По моему опыту, такая структура лучше всего работает, когда фигура героя достаточно чётко очерчена, чтобы игрок чувствовал, что он играет какую-то роль. В The Path я очень долго не могла понять, почему раздражающая медлительность геймплея так важна, и игра сильно упала в моих глазах, так как я думала, что она утомляет меня просто из-за недосмотра авторов или плохого дизайна. В Braid же, напротив, я чувствовала, что моя готовность переигрывать фрагмент снова и снова соответствует характеру персонажа, с которым я знакомилась.

4. Испытание мотивирует на соучастие

Сложные препятствия разжигают у геймера желание играть и побеждать, так что он иногда совершает поступки, на которые обычно не способен или не считает хорошей идеей.

В этом случае его стремление добраться до развязки подменяет амбиции, которые может иметь управляемый им персонаж, заставляя игрока игнорировать намёки на то, что он, возможно, пытается сделать что-то нехорошее.



The Path требует от игрока больших временных затрат и позволяет ему почувствовать скуку и растерянность, испытываемые героинями.



Mighty Jill Off подаёт испытание с прыжками по платформам как способ продемонстрировать свою преданность «госпоже» в садомазохистских отношениях.



В Braid я чувствовала, что моя готовность переигрывать фрагмент снова и снова соответствует характеру персонажа, с которым я знакомилась.

СЛОЖНЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ РАЗЖИГАЮТ ЖЕЛАНИЕ ПОБЕЖДАТЬ, И ИГРОК ИНОГДА СОВЕРШАЕТ НЕТИПИЧНЫЕ ДЛЯ НЕГО ПОСТУПКИ.

Игрок не просто получает новый фрагмент истории после успешного завершения задания, но и исследует стоящую перед персонажем проблему через неудачные попытки.



САМОЕ СЛОЖНОЕ – ПОСТЕПЕННО ДАТЬ ПОНЯТЬ, ЧТО УСПЕХ НЕВОЗМОЖЕН, ИНАЧЕ ЕСТЬ РИСК, ЧТО ИГРОК БУДЕТ БЕСКОНЕЧНО БИТЬСЯ О СТЕНКУ ГОЛОВОЙ.

Этот приём используется в Make It Good и Varicella, чтобы ввести игрока в повествование на стороне героев, чьи моральные убеждения в лучшем случае сомнительны, как и задачи, которые им приходится выполнять.

Реализованный с умом, этот метод может привести игрока в состояние внутреннего напряжения – особенно в Make It Good, где личность героя не вполне ясна с самого начала.

5. Испытание как способ показать различные проигрышные состояния наряду с выигрышным

Иногда история – особенно в жанре ужасов – работает лучше всего, если игрок знает, что могло бы случиться, если бы всё пошло не по плану. Либо неудачи могут иметь комедийную ценность – вспомним «тренировочные монтажи» в фильмах, где герой не раз и не два набивает шишки, прежде чем стать мастером клинка.

Создание множественных проигрышных состояний меняет структуру испытания: теперь игрок не просто получает новый фрагмент истории после успешного завершения задания, но и исследует стоящую перед персонажем проблему через неудачные попытки, а также пограничные случаи.

Конечно, эта идея может применяться и в более традиционных видах искусств: во многих фильмах и книгах фигурируют персонажи, находящиеся в ситуации, схожей с положением главного героя, но их проблемы разрешаются иначе из-за того, что они решили поступить по-другому или оказались в других обстоятельствах. В играх автор просто может испробовать все варианты на одном протагонисте.

Схожая идея – форсированное поражение, когда невозможно победить, не умерев хотя бы раз (типичный пример из жанра «интерактивной литературы» – игра «9:05»). В этом случае непросто сделать так, чтобы игрока это не раздражало, не заставляло чувствовать, что им манипулируют: лучше всего, чтобы в сюжете было какое-то объяснение, почему неудача является фундаментом, на котором строится успех.

6. Ограничение

Ограничение также может быть оформлено в виде испытания – такого, которое на самом деле нельзя пройти. Игрок может пытаться победить снова и снова, но всегда будет убеждаться, что это невозможно. Иллюзия, что возможность всё-таки существует, делает ограничение мощным повествовательным инструментом.

В этом случае целью геймплея становится исследование этой преграды; герой испытывает замешательство, обнаруживая, что вселенная настроена против него.

Такой вариант тяжело сделать правильно. Самое сложное – постепенно дать игроку понять, что успех невозможен. Если такого момента озарения нет, то есть риск, что игрок будет бесконечно биться об стенку головой, не понимая смысла истории и лишь сердясь на автора за то, что тот напрасно тратит его время.

7. Испытание, связанное с выбором

Существуют разные способы сделать что-то, но лучший способ – возможно, также самый трудный. Тогда сложность испытания подменяет собой мотив, которым руководствуется протагонист, выбирая простой путь.

Это работает только в том случае, если варианты (к одному или нескольким из которых ведут испытания) ясны игроку. Иначе многие игроки могут выбрать более простой вариант, просто не зная, что существует также сложное решение. Кроме того, результаты будут иметь ценность для повествования, только если испытание чётко представляет нечто, что протагонист должен преодолеть – зависимость, лень, социальную фобию, жадность, беспокойство – чтобы сделать выбор.

Как вариант: существуют разные способы прохождения испытания, и эти способы представляют выбор игрока, формирующий характер героя. Выберем ли мы быстрое и неуклюжее решение или будем действовать изящно? Склонны ли мы к насилию или хитрости? Некоторые RPG используют такие элементы, хотя соблазн давать субъективную оценку разным стратегическим подходам есть всегда.

Таковы лишь некоторые варианты – я уверена, что список неполный. Объединяет большинство из этих подходов одно: они лучше всего работают, если персонаж достаточно конкретно охарактеризован и не является «условным аналогом» игрока.

Некоторые подходы также требуют, чтобы мы отказались от стандартных представлений о том, как обычно развивается история в игре. Она не обязательно должна быть повествованием, формируемым в результате одного прохождения: может быть, игру нужно пройти несколько раз, погибнуть или перейти в какие-то смежные состояния, которые в дальнейшем «аннулируются» и не считаются частью официальных приключений героя.

И на этой ноте логично завершить статью, начатую с разговора о Braid.

Статья впервые опубликована на сайте GameSetWatch. Печатается с разрешения автора. **СИ**

Внизу: Как вариант, существуют разные способы прохождения испытания, и эти способы представляют выбор игрока, формирующий характер героя.



Об авторе

Эмили Шорт – автор «интерактивной литературы» (interactive fiction, IF) и член команды разработчиков Inform 7, языка для написания IF. Эмили ведёт блог, посвященный IF и смежным темам. В «Стране Игр» №12 (261) за 2008 год вы можете найти её статью «Сюжет, сцена за сценой», а в 15 (312) номере за прошлый год она приняла участие в интервью на тему «Interactive fiction сегодня».



КЛАССИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА В ВИДЕОИГРАХ


Сергей Цилюрик

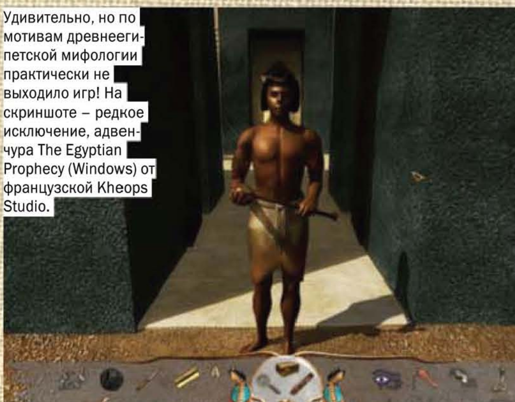
Рубрика «Кросс-формат» состоит преимущественно из описаний медиа-продуктов, по мотивам которых создавались видеоигры. Но что если взять такие культурные явления, которые не нуждаются в представлении? Например, классические литературные произведения – эпосы, мифы, сказки, басни.

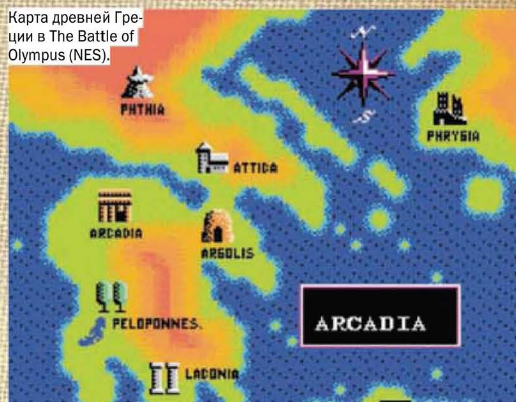


Оговорюсь сразу – в этом материале я постарался собрать такие игры, которые основаны именно на оригинальных историях, а не на их недавних адаптациях. «Собрать их все», конечно же, не было ни возможности, ни смысла – и, естественно, я старался уделять внимание играм, которые более-менее близки к оригиналу не только названием (тут сразу вспоминается замечательный анекдот про женщину, которая думала, что San Andreas посвящена житию Святого Андрея Первозванного) – хотя по особенно ярким экземплярам пройтись все-таки пришлось.

Итак, наиболее древние из литературных произведений – мифы и легенды. Огромное количество игр свободно пользуется бестиарием из древних сказаний, не воспроизводя, однако, сеттинга или основных действующих лиц – цикл Final Fantasy, например. Они нам тоже неинтересны.

Наиболее известными из всех являются, конечно же, древнегреческие мифы – и наверняка первым, что вспомнится читателям, будет God of War, цикл брутальных слэшеров о том, как спартанец Кратос обожествился, отомстив своему обидчику Аресу, а впоследствии расправился и со всеми остальными обитателями Олимпа. Пожалуй, именно God of War мы и обязаны появлением недавней Dante's Inferno. К слову, одна из самых известных классических игр по мотивам древнегреческих сказаний была посвящена путешествию за возлюбленной в царство мертвых. Речь идет о The Battle of Olympus (ее

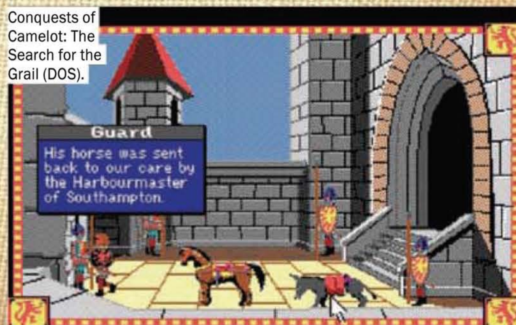

Удивительно, но по мотивам древнеегипетской мифологии практически не выходило игр! На скриншоте – редкое исключение, адвенчура The Egyptian Prophecy (Windows) от французской Kheops Studio.



Карта древней Греции в The Battle of Olympus (NES).



Robin Hood (Commodore 64).



Conquests of Camelot: The Search for the Grail (DOS).

ПОМИМО ГРЕЧЕСКОЙ, СОЗДАТЕЛИ ВИДЕОИГР ЖАЛУЮТ И СКАНДИНАВСКУЮ МИФОЛОГИЮ – ПРАВДА, ОБРАЩАЮТСЯ ОНИ С НЕЙ НЕ ОЧЕНЬ-ТО БЕРЕЖНО.


Herc's Adventures (PS one).

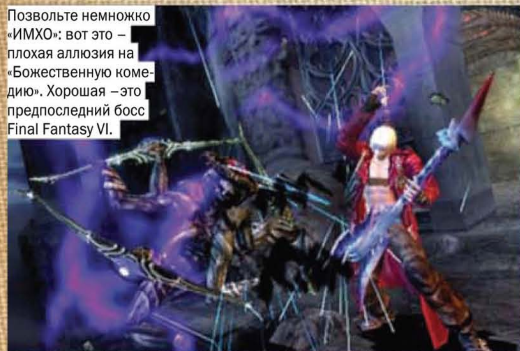

The Battle of Olympus (Game Boy).

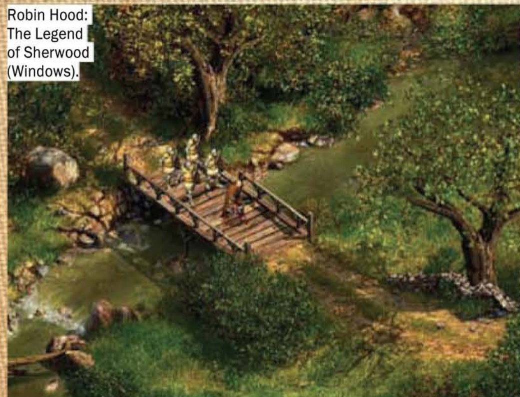


Отыгрываем роль Персея в текстовой адвенчуре Perseus & Andromeda (ZX Spectrum).



Sherwood Forest (Apple II).


Позвольте немножко «ИМХО»: вот это – плохая аллюзия на «Божественную комедию». Хорошая –это предпоследний босс Final Fantasy VI.


Robin Hood: The Legend of Sherwood (Windows).

оригинальное японское название переводилось буквально как «Легенда о любви: Битва Олимпа»). Ее сюжет основывался на легенде об Орфее и Эвридике; собственно, Орфей-то и был протагонистом, но вопреки канонам его вторая половинка звалась Еленой. Герою предстояло посетить различных богов, чтобы обрести их благословение в виде артефактов, а затем спуститься в подземное царство и навалять тумаков Аиду, вздумавшему присвоить Елену себе. Геймплеем The Battle of Olympus очень напоминала вторую часть The Legend of Zelda (ту самую, что кардинально отличается от всех остальных частей двумерностью).

На классическую же «Зельду» была похожа Herc's Adventures от авторов блистательной Zombies Ate my Neighbors. Она предлагала на выбор трех играбельных персонажей – Геракла, Аталанту и Ясона – которые спасали Персефону из лап злодейского Аида. Игра изобиловала юмором: героям встречались инопланетяне, а сам Аид оказывался гигантским роботом. Большинство же игр, повествующих о незавидной судьбе древнегреческих героев, удручающе серьезны. Из совсем недавних можно вспомнить неудачную (5.5 в «СИ») action-adventure Rise of the Argonauts про странствия Ясона.

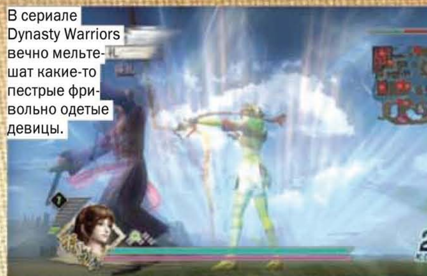
Помимо греческой, создатели видеоигр жалуют и скандинавскую мифологию – правда, обращаются они с ней не очень-то бережно. В цикле Valkyrie Profile из Одина сделали полуэльфа, а ётунов с Суртом во главе обозвали ванами. В дилогии Heimdall страж ворот Асгарда обретает смертность и отправляется на поиски спрятанных коварным Локи молота Тора, меча Одина и копья Фрейи. Too Human, провалившийся долгострой от Silicon Knights, перенес героев Старшей Эдды в киберпанковско-постапокалиптический сеттинг, интереснейшим образом обыгрывая сюжет оригинальной поэмы.

Особую нишу среди игр по мотивам древней литературы занимают те, что черпают вдохновение из «книги книг», Библии. Одной из первых их начала производить в конце 80-х американская компания Wisdom Tree – без ведома Nintendo, запрещавшей в то время любые аллюзии на религию в играх на своих консолях.

Первым релизом Wisdom Tree стала Bible Adventures, сборник из трех игр на одном картридже. Noah's Ark: Ной собирает каждой твари по паре и тащит в ковчег; твари пытаются сбежать при первой же возможности. Baby Moses: Мириам, уворачиваясь от вооруженных копьями египтян, несет младенца Моисея точь-в-точь как герои Super Mario Bros. 2 таскали овощи. David and Goliath: прежде, чем сразиться с Голиафом,


Beat'em up Knights of the Round (SNES) от Capcom.


Dark Age of Camelot (Windows).


В сериале Dynasty Warriors вечно мельтешат какие-то пестрые фривольно одетые девицы.

Давид пасет овец, в то время как белки обстреливают его желудями. В каждом из сценариев регулярно встречаются вопросы на знание Библии, не имеющие никакого отношения к происходящему.

Несмотря на то что Nintendo перекрыла производителям нелицензионных картриджей доступ к популярным ритейл-сетям, Wisdom Tree ухитрилась найти иной канал распространения своих продуктов и через магазины христианской литературы продала, страшно подумать, несколько сотен тысяч копий Bible Adventures. И, естественно, принялась клепать новые поделки.

Так появился на свет еще один сборник платформеров – King of Kings: The Early Years. В ней волхв, едущий к новорожденному Иисусу, расстреливал верблюжьими плевками ворон, убегающие от Ирода Иосиф и Мария отбивались от змей пинками мула, а спешащий найти юного Иисуса отчим тонул в водопадах. Смаковать этот парад безвкусицы можно бесконечно; я же напоследок отмечу лишь Super Noah's Ark 3D, вышедшую на PC и SNES. Чтобы обойти встроенную в консоль систему защиты, умельцы из Wisdom Tree сделали картридж а-ля Sonic & Knuckles: «Суперковчег» запускался только при вставленной в него сверху другой лицензионной игре. Сама же SNA3D была точной копией Wolfenstein 3D с измененной графикой и звуками: вместо оружия Ной использовал рогатку, чтобы усыплять коз (заменивших здесь фашистов), которых, очевидно, он собирался грузить на ковчег не парами, а сотнями.

Другие религии к своим божествам относились более почтительно. Из исключений вспоминается лишь Okami, где богине Аматерасу приходилось сносить насмешки Иссун-боси и развозить на своей спине смертных, да первая ин-



Первая часть Genso Suikoden (PS one).

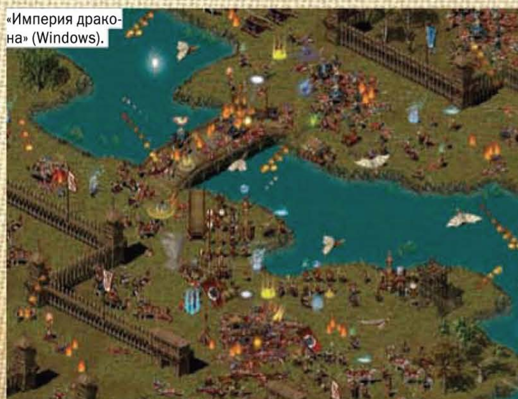
Молилась ли ты на ночь, Дездемона?

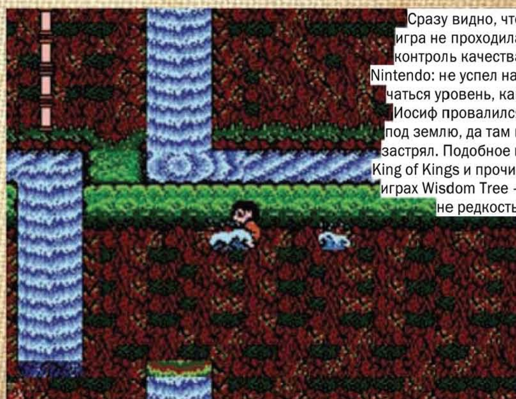
До последнего времени шекспировские произведения оставались незапятнанными игровыми адаптациями. Правда, пара человек все-таки решилась подумать вслух о «переосмыслении» «Макбета» – дизайнер одежды Марк Экко (известный игровому миру по Getting Up: Contents Under Pressure) и исполнительный продюсер Dante's Inferno Джонатан Найт. Хорошо, что их мысли не претворились в жизнь! «Комбобрейкером» же стала вышедшая в прошлом году на PC инди-адвенчура с претенциознейшем названием – Hamlet, or the last game without MMORPG features, shaders and product placement. В ней путешественник во времени, встретившийся с шекспировскими персонажами, пытается спасти несчастную Офелию из лап злобного Клавдия, попутно решая головоломки методом тыка.





Dark Legend (Saturn).


«Империя дракона» (Windows).


Сразу видно, что игра не проходила контроль качества Nintendo: не успел начаться уровень, как Иосиф провалился под землю, да там и застрял. Подобное в King of Kings и прочих играх Wisdom Tree – не редкость.



Во имя Божье

Сложно в это поверить, но христианский геймдев действительно существует – ежегодно проходит Christian Game Developers Conference, на которой раздают награды лучшим христианским же играм; в Сети есть множество сайтов, оценивающих игры с точки зрения соответствия христианским моральным нормам. Впрочем, даже лучшие из творений «Ассоциацией христианского развлечения» ничем не могут заинтересовать избалованных хорошими играми геймеров – взгляните на картинку к этой врезке и узрите The Axys Adventures: Truth Seeker, лауреата премии Christian Game of the Year 2007 года. 2007 года! Почему же никто до сих пор не объяснит этим людям, что создание плохой игры про Господа – та еще хула?



дийская игра для PS2, Hanuman: Boy Warrior, посвященная юности бога Ханумана и его битвам с разными демонами. Индуисты, к слову, были очень возмущены подобным обращением с их божеством. Управлять самим Хануманом с джойстика? Богохульство!

Но давайте отвлечемся от мифов и перейдем к средневековой литературе через произведение, на эти самые мифы во многом опирающееся – «Божественную Комедию». Чистилище и рай не интересуют, кажется, вообще никого – всем любопытен лишь ад. И в 1986 году на Commodore 64 вышла адвенчура, которая так и называлась – Dante's Inferno. В ней Данте пробирался по всем кругам ада, избегая всевозможных исчадий (даром что сражаться не умел вовсе), обнаруживал Люцифера – и оказывался в концовке под чистым небом, почему-то один-одинешенек. По иронии, самая атмосферная и близкая к оригиналу адаптация «Ада» была создана в Японии и называлась Tamashii no Mon. Увы, на английской она так и не была переведена.

По мотивам англосаксонского эпоса «Беовульф» немецкая студия 4HEAD разрабатывала экшн Beowulf: Viking Warrior. Через два года после анонса объявилась Ubisoft с Beowulf: The Game, основанной на блокбастере Земекиса, и никому не известные немцы быстро скисли: издатели отвернулись от Viking Warrior, и в итоге 4HEAD продала свое детище с потрохами студии Paramount – то есть, по сути, выбросила его на помойку.

Куда больше подфартило королю Артуру. Sierra выпустила в 1989 году красивую и очень атмосферную адвенчуру Conquests of Camelot: Search for the Grail, посвященную странствиям Артура по Британии и Священной земле. А в 2009-м вышла King Arthur: The Role-Playing Wargame (в России – про-



Super Noah's Ark 3D (DOS). Гитлера на портретах заменить на Ноя – отличная идея! Пусть в следующей адаптации «Ада» Данте приемная Люцифера будет украшена его дагерротипами!



Bible Adventures (NES). Давид бурно реагирует на брошенный в него желудь.



Tamashii no Mon (PC-9801) – наиболее точная адаптация «Ада» Данте. Тут и иллюстрации подходящие, и нарратив Вергилия объясняет, что к чему.



сто «Король Артур»), сочетающая в себе и стратегию, и тактику, и RPG (и получившая от «СИ» аж 8.5 баллов).

Некоторые игры берутся продолжать историю Камелота после кончины Артура – например, Spirit of Excalibur, в которой игрок пытается восстановить развалившееся на части королевство и собрать за одним столом рассорившихся рыцарей, или популярная MMORPG Dark Age of Camelot, готовящаяся в этом году отмечать свое десятилетие.

Еще один британский герой, Робин Гуд, в давние времена удостоился своей порции и традиционных текстовых, и платформенных адвенчур. В 2000-х же вышли Robin Hood: The Legend of Sherwood, стелс-ориентированная тактика в реальном времени на манер Commandos или Desperados, в которой Робин занимался сбором средств на выкуп короля Ричарда из австрийского плена; стратегическая Robin Hood: Defender of the Crown, заставляющая Локсли спасать всю Англию; стелсовая Robin Hood's Quest, которая была настолько плоха, что непонятно, как она пробралась на PS2 мимо отдела контроля качества Sony. В целом же заметно, что подвиги Робина игры скорее склонны гиперболизировать, чем наоборот.

Не стоит забывать и про восточную литературу. Три из четырех классических китайских романов неоднократно «игроизировались»: такая судьба обошла только лишенный экшна «Сон в красном тереме».

Из трех других же в играх наиболее широко представлено «Троецарствие»: лишь одноименный стратегический сериал от Koei уже насчитывает 11 частей. В Romance of the Three Kingdoms игроку предлагается не только воевать, но и развивать свое королевство, следя за лояльностью вассалов и обеспеченностью городов. Цикл стартовал в 1985 году на восьмибитных платформах, а последняя на данный момент часть вышла на PS2 и Wii, так и не добравшись до HD-приставок. На «Троецарствии» основывается и самый известный сериал от Koei, Dynasty Warriors, а также стратегия Kessen II – правда, с заметными фэнтезийными вкраплениями.



Open, Sesame! (Atari 2600). Внизу – Али-Баба, вверху – сокровища, по пути к ним – стражники. Без подсказки догадаться невозможно.



До диснеевского мультика успела выйти одна игра по мотивам истории об Аладдине – Aladdin's Magic Lamp (Amiga). Она оказалась на редкость странным скроллшутером с волшебной лампой в главной роли.



Вышедшая на 8-битных платформах Atari и Apple II Ali Baba and the Forty Thieves – RPG, в которой Али-Баба в поисках похищенной принцессы набирает себе команду из людей, гномов и эльфов.



Самый наглядный пример абсурдности экшн-игр по мотивам средневековых эпосов. Дилогия Genji сюжетно опирается на «Повесть о доме Тайра», повествующую о – давайте уж цитировать – «известных битвах, которые действительно имели место быть в древней Японии». Продолжение цитаты известно, я думаю, почти всем: вот «гигантский вражеский краб», давайте «атаковать его слабую точку для массивного урона». Какой стыд.

НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ И ПРО ВОСТОЧНУЮ ЛИТЕРАТУРУ. ТРИ ИЗ ЧЕТЫРЕХ КЛАССИЧЕСКИХ КИТАЙСКИХ РОМАНОВ НЕОДНОКРАТНО «ИГРОИЗИРОВАЛИСЬ».

Китайская компания Object Software в начале 2000-х выпустила на PC две RTS о противостоянии трех держав – The Three Kingdoms: Fate of the Dragon и Dragon Throne: Battle of Red Cliffs (известную в России как «Империя Дракона»). Они были выполнены на манер популярной в те времена Age of Empires и изданы на Западе усилиями Eidos. Большая же часть продуктов по мотивам «Троецарствия» не покидает пределы Восточной Азии, где они наиболее востребованы.

Второй роман из классической четверки также известен в первую очередь своим фэнтезийным переосмыслением. «Речные заводи» (кит. «Шуй ху чжуань», яп. «Суикоден») повествовал о 108 бандитах, противостоящих правящей династии Сун, а впоследствии сражающихся на ее стороне. Творение Ёситаки Мураямы к оригиналу относится очень опосредованно – и, чтобы не смущать читающих японцев, на родине называется Genso Suikoden (Genso – «фэнтезийный»).

Куда ближе к оригиналу вышедшая в 1989 году стратегия Suikoden: Temnei no Chikai, на Западе известная как Bandit Kings of Ancient China. Ее разработала и выпустила Koei, уже набившая руку на Romance of the Three Kingdoms. А в 95-м Data East отметилась файтингом Suiko Enbu, который в Америке издавался под двумя разными названиями: Outlaws of the Lost Dynasty в аркадах и Dark Legend – на Sega Saturn.

Наконец, пришел черед «Путешествия на Запад», адаптации которого поражают своим разнообразием. Про Enslaved: Odyssey to the West, думаю, никому напоминать лишний раз не нужно – это толковое переосмысление классики. В Китае огромным успехом пользуются MMORPG цикла Westward Journey; его вторая часть уже в 2005 году могла похвастаться 56 миллионами зарегистрированных пользователей. А любителям тактических RPG наверняка известна Saiyuki: Journey West от все той же Koei. В ней игрок мог выбирать пол монаха, а присоединяющиеся к команде герои владели способностью превращения в монстров.


Romance of the Three Kingdoms XI (Windows).



Saiyuri: Journey West (PS one).



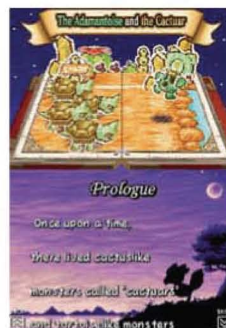
Heimdall II (DOS).



Основанная на скандинавской мифологии Hammer of the Gods, предтеча Heroes of Might and Magic.

Чокобо и Эзоп

Отдельного упоминания заслуживает Final Fantasy Fables: Chocobo Tales. Мини-игры в ней суть адаптации известных всем с детства историй – басен Эзопа, сказок Андерсена... На самом деле, из полноценных (в смысле, не «обучающих», не нарочито детских) игр это, кажется, единственная, в которой басни органично вписываются в геймплей и сюжет.





Если обратить внимание на Ближний Восток, то тут несомненное лидерство у «Тысячи и одной ночи», а точнее, у историй о Али-Бабе и Синдбаде. Моряк, впрочем, удостоился более-менее толковых приключенческих игр (в то время как на долю нувориша выдались лишь неумелые поделки) – в их числе иллюстрированная текстовая адвенчура Sinbad & The Golden Ship и потрясающе красивая по меркам того времени action-adventure Sinbad and the Throne of the Falcon от студии Cinemaware.

Скажите, у вас еще не устали глаза от слова «адвенчура»? Увы и ах – большая часть игр по мотивам классики принадлежит именно к этому жанру, даже сейчас, когда он растерял всю свою популярность. Также можно заметить, что по мотивам эпосов создается достаточно много стратегий. А практически все остальное – бешеная отсебятина. И хорошо еще, если из нее в итоге получается интересный и самобытный сюжет – как, например, в Too Human или Enslaved. Увы, обычно выходит наоборот – ради того, чтобы добавить побольше экшна, с историями выделывают черте что. Поэтому хотелось бы пожелать разработчикам большей креативности в переосмыслении классики. Больше оригинальности. Больше собственных идей. Ведь в паразитировании на громком имени нет ничего похвального. СИ



В Японии сейчас осталось 252 таких центра.

АРКАДЫ В ЯПОНИИ: ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

Восемь-десять игровых автоматов пяти- а то и десятилетней давности, поставленные на вечный прикол рядом с кинозалом, – так выглядит среднестатистический аркадный зал в России. Отдельная резервация для иноземных машин – редкость, своевременный апгрейд, скажем, файтингов – еще большая невидаль. Коллеги-американцы сообщают, что и у них сейчас можно насладиться лишь ошметками былой роскоши: залы почти вымерли или закрылись, игры не везут. То ли дело Япония – в том же Токио до сих пор хватает многоэтажных аркад, где можно приобщиться к новинкам рынка, ежемесячно уже свыше двадцати лет выходит тематический журнал Arcadia, а на ежегодной выставке AM Show к стендам компаний выстраиваются точно такие же очереди, как на Tokyo Game Show.



Наталья Одинцова



Евгений Закиров

Нельзя сказать, что все обстоит совсем уж прекрасно. Издательства регулярно сокращают число принадлежащих им развлекательных центров (так в конце 2008-го холдинг Sega Sammy владел 322 залами, а до середины 2010-го дожили лишь 252), жалуются на застой в индустрии и рапортуют об убытках. Реже (по сравнению с 90-ми) выходят действительно навороченные агрегаты – с креслами-мотоциклами и прочими невозможными для домашних приставок контроллерами. Но сбегать с корабля никто не спешит: та же Sega Sammy отчиталась, что в первой половине 2010-го финансового года ее доходы от аркад повысились сразу на 400% по сравнению с аналогичным периодом предыдущего года.

Хотя в 2004-м по всей стране насчитывалось свыше 25 тысяч залов, а в 2009-м, согласно официальной статистике осталось лишь немногим более 19 тысяч, в японских мегаполисах они по-прежнему на каждом шагу. Среднестатистический японец ломанется через полгорода в какую-то аркаду только в том случае, если она чем-то выделяется среди прочих (например, за сеанс игры берут всего 50 иен (меньше доллара), а не 200 (около двух с половиной долларов), как принято в среднем). В остальных же случаях он зайдет в ту, которая находится по соседству, – а рядом с ближайшей станцией метро непременно что-нибудь да отыщется. Это может быть как крупный центр (часто это «фирменные» залы – т.е. только с машинами Sega или Taito) , так и небольшое заведение с десятком автоматов. Маленькие аркады похожи на бары – у каждой своя атмосфера и специализация. Где-то представлены только ретрохиты, где-то – одни файтинги, где-то акцент сделали на шутерах. Так, например, в одну из поездок на TGS наша команда отыскала феерическое место: рядом с магазином, где торговали играми, кажется, для всех давно отживших свое приставок, приютилась насквозь прокуренная комнатка с редкостями вроде Mario Bros. 1983 года. До этого визита было не очень понятно, почему среди взрослых японцев все еще бытует мнение, будто аркады лучше всего характеризуют «три k»: китанай (в переводе – грязный, неряшливый), курай (темный) и ковай (страшный). А тут – на-

Сколько стоит аркадный автомат?

Поговаривают, что делюкс-версия Movile Suit Gundam Extreme VS (новой «гандам»-кабины) – с отдельным монитором, на котором можно просматривать повторы матчей или live-сражения, – обойдется операторам в 107 тыс долларов. А вот, скажем, готовый автомат с Tekken 6 (с экраном, кабиной, джойстиками; версия для Гонконга) стоит 8500 долларов. Если машина есть, то можно купить только игровой набор за 2500 долларов (две материнские платы с жестким диском, кабели, полиграфия для обклейки кабины).


Когда-то аркадные автоматы делали по всему миру.

ВЗРОСЛЫЕ ЯПОНЦЫ, ЕСЛИ ВЕРИТЬ ИНТЕРНЕТ-ОПРОСАМ, ХОДЯТ В АРКАДЫ ГЛАВНЫМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ УБИТЬ ВРЕМЯ, А НЕ ИЗ ЛЮБВИ К КОНКРЕТНЫМ ИГРАМ.

глядный пример. Операторы старательно восстанавливают репутацию аркад, чтобы привлечь в них посетителей постарше, но пока получается не очень – за очередным буллетхеллом от Cave сидят подростки, а не их родители.

В больших залах разграничение идет по этажам: первый этаж, например, обычно отдают под машины с призами, на втором ставят фотокабинки «пурикура» и автоматы вроде знаменитых гандамо-кабин: пользователю предлагается вообразить себя пилотом гигантского робота, сев в капсулу, которая очень напоминает кабину вымышленную. Выше – шутеры, гонки и файтинги. Сам по себе этаж может быть небольшим; главное – чтобы посетителям было сразу понятно, где искать нужную машину.

Особняком держатся залы с «патинко». В финансовых отчетах японских издательств нередко можно увидеть: мол, аркадное подразделение показало такие-то результаты, а «патинко»-отделение вот так отличилось. Причину этого разграничения наверняка знает любой, кто хоть мало-мальски интересуется современной японской культурой: хотя официально азартные игры в Японии запрещены, «патинко»-автоматы – их ближайшая альтернатива. За основу взят пинбол: игрок кидает шарик (например, поворачивая ручку или нажимая кнопку), шарик летит по вертикальному полю со множеством перегородок и падает в одну из луз. Поскольку приз – все те же шарики, ничего противозаконного вроде бы не происходит. Но добытое можно обменять на специальные карточки или чеки, и их уже превратить в денежный эквивалент, обратившись в кассу – она находится не в самом зале, но обычно в том же здании или соседнем.

«Патинко» приносит компаниям немалый доход. Заядлым «патинкоманом» был когда-то Сигэру Миямото! «Я бросил это занятие, когда увлекся плаванием, – рассказал он в интервью. – Обнаружил, что когда плаваю и не думаю ни о чем, кроме, собственно, того, как продержаться на воде, то снимаю стресс не хуже, чем за «патинко». И вдобавок, завязав, я еще и курить перестал – тогда эффективность тренировок повысилась!»

Как уже говорилось, японцы четко разделяют «завуалированное азартное» и «неазартное». Поэтому у «патинко» – своя резервация, а в обычном развлекательном центре стоит совсем другое оборудование. В ноябре 2010-го на японском интернет-сервисе MyVoice устроили опрос, в котором приняло участие почти 12 тыс. пользователей (63% опрошенных попали в возрастную категорию 30-40 лет). Оказалось, что 61% респондентов вообще в царство игровых

Издатели экспериментируют и с интеграцией в аркадные игры популярных сетевых сервисов. Так Virtua Fighter 5 Final Showdown поддерживает Twitter, и можно настроить все так, чтобы каждая ваша вылазка в аркаду автоматически сопровождалась твитом: мол, где, как и кем удалось подраться.


«Пара-пара» и DDR сейчас не на пике популярности, но японцы очень охотно играют в Jubeat – по сути, еще один ритм-симулятор.



Так выглядят карточки памяти для аркадных автоматов.



Слева: Автоматы-«крабы» выставляют в развлекательных центрах на первых этажах, и те, как магнитом, притягивают посетителей – не детей, как можно подумать, а молодежь. Оператор аркады может настроить машину так, чтобы сильно снизить процент удачных попыток – во время больших праздников, поговаривают, так часто и поступают.


В каждой второй японской аркаде есть такой видавший виды автомат с барабанами тайко.

Об экзотических автоматах весело рассказывать (как вам, например, автомат «подои корову»?), но сейчас их производят в куда меньших масштабах, чем раньше. Если и попадется в аркадном зале машина вроде Tablecloth Hour – со скатертью-контроллером и отображающимся на экране виртуальным столом, то ее предназначение – не развлекать существующую клиентуру, а привлекать новых посетителей: авось заинтересуются диковинкой, а потом уже переберутся и к «нормальным» играм.





машин – ни ногой (это к слову о том, что взрослые потомки самураев аркады не слишком жалуют), а из тех, кто все-таки захаживает в залы, больше половины предпочитают автоматы-«крабы».

Суть такого автомата проста – пользователю предлагают вытащить манипулятором приз. «Крабы» могут быть разные – в одних нужно специальной «вилкой» сдергивать игрушку с веревочки, на которой она висит, в других – подцеплять приз механической двупалой «рукой». Чем меньше разыгрываемый предмет, тем дешевле раунд. Например, одна попытка вытащить брелок для телефона обойдется в 100 иен (чуть больше доллара). Можно заплатить 500 иен (чуть больше пяти долларов), и вам дадут шесть попыток. Сами автоматы не меняются годами, но чуть ли не каждый месяц в них обновляются призы. Фигурки героинь из популярных аниме, часы, кружки и прочие товары с тематической символикой, сладости, наконец, просто плюшевые китайские зайчики и морские свинки, которые, как ни парадоксально, выглядят куда симпатичней китайских зайчиков, попадающих в наши автоматы. Что может быть призом, а что им быть не может, определено в правилах, которые устанавливает ассоциация производителей автоматов. Помимо стандартных запретов – нельзя класть алкогольные напитки, табак, оружие – есть и такой: никакого нижнего белья! А еще стоимость приза не должна превышать 800 иен (чуть больше 8 долларов).

Файтинги, шутеры, стратегии и ритм-игры – в менее выгодном положении. В восьмидесятые и девяностые годы игровые автоматы были наиболее технологически совершенной платформой и производились различными компаниями по всему миру. В наше время роскошную графику ищут на домашних консолях, а практически все аркадные машины создаются в Японии и Южной Корее. Большинство хитов строится на технологиях пяти- или даже десятилетней давности, а успех продукта зависит не столько от его новизны, сколько от востребованности стоящей за ним концепции и грамотной работы с сообществом поклонников.

Например, недавно журнал Arcadia опубликовал список самых прибыльных аркадных игр за 2010 год. На первом месте – Tekken 6: Bloodline Rebellion, которая вышла в 2008-м (причем сериал Tekken уже в течение пяти лет удерживает первое место в этом чарте) и на четвертом – также игра 2008 года, Street Fighter IV. В двадцатке лучших оказалась даже Virtua Striker 4 2006 года (симулятор футбола).

С 2004-го года большинство автоматов в Японии «выведено» в Интернет, с общей таблицей достижений на всю страну. Во-первых, это позволяет всем пользователям сравнивать достижения, а также находить себе соперников даже в те часы, когда игровой зал пустует. А во-вторых, разработчикам стало проще выпускать обновления. Если раньше для исправления баланса в игре приходилось менять платы це-



Если аркадная кабина уже есть, то остается лишь докупать совместимые с ней материнские платы (на них записаны игры) и полиграфию для обклейки кабины.

В эру Photoshop фотобудки - вроде бы дикость, но в Японии к ним по-прежнему выстраиваются очереди. Можно сфотографироваться с друзьями, а потом тут же, на месте, разукрасить получившееся всякими цветочками, летучими мышами, тыквами или кровавыми кляксами – кому как нравится. Результат распечатывают в виде наклеек, также владельцы местных телефонов могут получить его на свой мобильник, установить фоном и радоваться.





1



2



3



ликом, то теперь достаточно скачать апдейт или поменять жесткий диск.

Кроме того, очень многие автоматы поддерживают карточки сохранения персональных достижений. Благодаря им, пользователь может накапливать внутриигровые бонусы, мотивирован чаще возвращаться к игре, а также может посещать различные аркады, не теряя полученных достижений. Например, в случае с Virtua Fighter 5 Final Shodown на карточку сохраняется не только статистика побед и поражений, но и все эксперименты со встроенным редактором персонажей. То есть, наигравшись в одиночестве и заработав много виртуальных денег, геймер приобретает для своего бойца какие-то предметы одежды, аксессуары, прически, чтобы тот выглядел уникальным, и потом выбранный «обвес» отображается в схватках с другими пользователями.

Раньше для каждой игры существовала своя карточка (в среднем карточка стоит 500 иен, т.е. немногим больше 5 долларов), причем компании любили делать карты с лимитом использования – например, поиграл 500 раз, покупай новое «хранилище». Но сейчас производители предпринимают усилия по выпуску карт, которые бы стали общими для нескольких игр. Так Namco Bandai представила карту BanaPass. BanaPass позволяет не только сохранять данные о нескольких играх, но и коллекционировать статистику по нескольким персонажам в одной игре (это важно, если вы любите играть за нескольких бойцов). BanaPass совместима с мобильными и PC – если карта потеряется, ее удастся восстановить по запасному образу, записанному на телефоне. Banapass можно использовать неограниченное количество раз, и вдобавок она подойдет к играм Sega. Аналогичную карту выпустила сама Sega – у нее она называется AiME.

Главная головная боль издательств – не только как привлечь пользователей в аркады, но и как снизить стоимость производства автоматов. Разработки в этой области ведет, например, компания Taito. На AM 2010 она представила систему Nesica x Live, которая позволяет владельцам аркадных залов скачивать игры напрямую на машины. Т.е. отпадает необходимость в физических носителях – платах, которые больше не надо устанавливать и утилизировать. Карточки геймеров, как заверила Taito, будут совместимы с такими машинами и не зависеть от установленных продуктов: игра поменялась, а карточка с ней все равно работает.

Такая система означает, что играм придется использовать одну и ту же схему управления, т.е. если система рассчитана на джойстик и кнопки, кресло уже добавить не получится. Тем не менее, поддержать инициативу Taito уже решили все ведущие компании-разработчики аркадных игр. Самой первой игрой, которая будет использовать такую систему дистрибуции, станет файтинг Blazblue: Continuum Shift II.

Вряд ли через год или даже через пять наступит момент, когда японские аркады начнут пользоваться на родине той же популярностью, какой они могли похвастаться в те же 90-е. Опросы на MyVoice свидетельствуют: в 2008-м из более чем 14 тысяч опрошенных 53% избегали залов с игровыми автоматами, в 2010-м, напомню, из 11 тыс свыше 60% заявили то же самое. Но если не вмешаются природные катаклизмы и техногенные катастрофы, эта индустрия в Стране восходящего солнца еще не скоро отживет свое. Кто знает, возможно, в ближайшее время таки появятся автоматы, которые изменят отношение японцев к аркадам? **СИ**



Сверху:

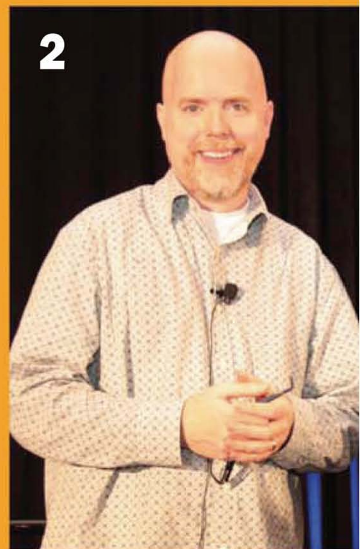
1 Журнал Arcadia несет информацию об аркадных играх в японский народ уже свыше 20 лет!

2 Популярная стратегия, в которой нужно не только автомату деньги скармливать, но и бустеры с картами покупать.

3 Так выглядит флаер прошлогоднего AM Show.

Слева: Перед релизом аркадным играм устраивают тесты: принять в них участие могут все желающие.





GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2011

В отчете о прошлогодней GDC, как, возможно, помнят давние читатели «СИ», я отметил пять тенденций, характеризовавших состояние дел в игровой индустрии. Тогда речь шла о безработице (из-за экономического кризиса многие студии принялись сокращать штат), популярности социальных/браузерных игр, росте интереса к новинкам по модели free to play, моде на контроллеры, использующие распознавание движений, и музыкальных играх. С тех пор многое (не сказать чтобы неожиданно) изменилось.



Хасан Али Альмаси



И Microsoft, и Sony выпустили свои motion-контроллеры, потратив немало сил на их продвижение. Браузерки (так же как и соответствующие приложения для смартфонов) на GDC теперь считаются «мейнстримом». Ситуация с рабочими местами выправилась. Хоть несколько компаний, вроде Bizarre Creations и почти всех студий Activision, занимавшихся музыкальными симуляторами, закрылись, издательства сейчас вновь активно нанимают персонал. В целом, дела налаживаются, хотя ритм-игры больше не на коне, да и модель free to play, по крайней мере, на Западе (в Азии, например, в Корее и Китае все обстоит иначе) пока не оправдывает возложенных на нее надежд.

Держа все это в уме, я вновь отправился в Сан-Франциско, чтобы взглянуть на силы, которые формируют будущее игровой индустрии.

В прошлом году на конференции царили разочарованность и пессимизм; на нынешней, юбилейной GDC (25 лет со дня основания!) чувствовалось, что участники приободрились. Особенно хорошо перемену в общем настрое отражала «карьерная» зона – зал, где рекрутеры Microsoft, Sony, Ubisoft, Blizzard и других компаний активно набирали людей на новые проекты. Соискателей было немало – резюме приносили и студенты, и ветераны геймдева. Интересно, что в этом году в обиход активно вошли «электронные» резюме – прохаживаясь по залу, я увидел немало художников, музыкантов и программистов, которые несли под мышкой Ipad или Android-планшеты с образцами своих трудов.

К сожалению, наибольший рост, как мне показалось, переживают социальные и мобильные игры – два сегмента, которые, как я уже отметил ранее, теперь всесторонне представлены на GDC (ранее на них отводили меньше времени и места, чем на обычные игры). Меня приложения для Facebook не заинтересовали, но на конференции хватило и других новинок, за судьбой которых я буду с волнением следить весь этот год.

В экспозиционном зале, по соседству со стендами инди-разработчиков и продавцов программного обеспечения, обосновалась Crytek. Студия привезла все три версии Crysis 2 и демонстрировала их в 3D, используя новинку как рекламу своего нового движка. Презентации Cryengine 3 шли одна за другой. Создатели делали акцент на том, насколько этот софт удобен и прост в использовании: и дорогостоящей игре подойдет, и для инди-студии – отличный инструмент. Теперь, когда работа над ним завершена, а вторая часть Crysis – в свободной продаже, будет интересно посмотреть, пойдет ли Cryengine 3 в массы и какие новинки сделают на его основе.

Притом, что сама игра – что надо, в Crytek сами себе подпортили праздник, решив крутить ее на гигантских 50-дюймовых 3D-телевизорах. Большинство посетителей старались подойти к ним вплотную и при этом 3D-очков у них не было, так что это выглядело как упущенная возможность для Crytek.

Ощутив «гонку вооружений» по Cryengine 3, я не удивился, увидев, что рядом, за закрытыми дверьми, Epic показывает новую версию Unreal Engine. Вернее, неинтерактивное демо, отображающее, как, по мнению Epic, должно выглядеть следующее

1: Выступление Сатору Иваты под конец больше напоминало пресс-конференцию Nintendo.

2: Том Холл и Джон Ромеро, со-основатели id Software, рассказывают, как делали Doom.

3: Стенд с играми от инди-разработчиков.

4: Синдзи Миками и Гоити Суда представляли на пресс-конференции EA экшн Shadows of The Damned.

5: Ю Судзуки рассказывает о том, как крах Советского Союза повлиял на его карьеру.





поколение игр. Смотрелось здорово, но определенно, в ближайшее время ничего подобного в играх мы не увидим. Прототип, демонстрирующий, какие спецэффекты возможны благодаря DX 11, шел на четырехъядерном процессоре Intel I7 (3 ГГц) в связке с аж тремя графическими картами NVidia GTX580. Очень впечатляюще, но сейчас такое встроить в игру – нереально. Вспомните: прошло несколько лет, прежде чем игры с использованием Unreal Engine 3 стали выдавать такую же картинку, как была в демо, которые в Epic показывали семь лет назад, когда вышла оригинальная версия движка.

В экспо-части были представлены также номинанты ежегодного награждения независимых разработчиков, а компании вроде Sony Ericsson, google и RIM(Blackberry) старались привлечь студии к созданию игр для мобильных платформ.

За пределами помещений, отведенных под GDC, также можно было приобщиться к грядущим новинкам – компании воспользовались шансом продемонстрировать свою продукцию приехавшим на конференцию журналистам. Sony, как обычно, организовала в расположенной поблизости гостинице «зону для блоггеров», и тут же показывала свежие билды Infamous 2, Pixeljunk Shooter 2 и т.д. Меня, правда, несколько озадачил ход Activision (Prototype 2) и Take 2 (The Darkness 2) – в обоих случаях мне показали игру, а потом попросили ничего о ней не писать, потому что код пока еще слишком сырой и разработка находится на слишком ранней стадии. Надеюсь, на E3 привезут более совершенную версию, а заодно и эмбарго на печать снимут, а то рассказать об обеих новинках, конечно, уже не терпится.

Самое масштабное мероприятие для прессы в дни GDC устроила Electronic Arts – показывали и новую «Алису» от Американа МакГи, и Kingdoms of Amalur, action-RPG от Курта Шиллинга, в прошлом – профессионального игрока в бейсбол. Когда я спросил Курта, почему он решил именно так продолжить карьеру, тот ответил просто: «Я всегда был геймером, и когда завязал с бейсболом, у меня накопилось 35 млн долларов, так что я использовал эти сбережения, чтобы основать компанию и сделать игры, которые мне самому хотелось бы проходить». Но запомнился мне весь показ в первую очередь благодаря Гоити Суде, который, представив публике экшн Shadows of the Damned, чуть не подавился, попытавшись залпом





осушить бокал виски (в игре герой при помощи виски восстанавливает здоровье).

Сразу после завершения мероприятия EA организовала доставку журналистов на следующую презентацию: первую демонстрацию Battlefield 3 и сопутствующую вечеринку. Графически то демо, которое нам показали, выглядело просто невероятно, но геймплей, судя по всему, был сильно заскриптован.

Впрочем, по части вечеринок EA оказалась не впереди всех издателей – ее обставила THQ со своим празднеством по случаю релиза Homefront. В приглашении на мероприятие был указан ресторан в центре Сан-Франциско, и все, разумеется, решили, что именно там все и состоится. Но оказалось, это всего лишь было удобное место для рандеву – как только гости прибыли, в ресторан ворвались актеры, наряженные в корейскую военную униформу. Нас «повязали», погрузили в автобусы и отвезли в (ненастоящий, конечно) военный лагерь, который обустроили в Форте Мейсон, реальном историческом военном комплексе в Сан-Франциско. Представьте себе, как я удивился, увидев на месте Гоити Суду! Сразу заподозрил, что это наверняка неспроста и не исключено, что и для THQ он тоже что-то делает (к сожалению, правда это или нет – вызнать не удалось). В финале вечеринки устроители выпустили 10 тысяч надувных шариков с DLC-кодами к Homefront. Но из-за ошибки в расчетах все шары полетели прямо в залив, а не в центр города – местные защитники природы были просто в ярости.

«Ключевой» доклад, задающий лейтмотив всей GDC, на этот раз читал президент Nintendo Сатору Ивата. Его выступление началось достаточно интересно: Ивата рассуждал об опасности обесценивания игр из-за платформ вроде iPhone (по иронии судьбы, в здании напротив конференц-холла в этот момент стареющий Стив Джобс анонсировал iPad2). Производители железа, которые сами не делают для него софт, как сказал Ивата, мешают индустрии развиваться.

К сожалению, на этом доклад как таковой закончился и началось нечто вроде пресс-конференции на E3: на сцену вышел Реджи Физ-Эме и на пару с Иватой анонсировал новый выпуск Mario для 3DS и новую Zelda для Wii.

На мой взгляд, GDC должна оставаться форумом, на котором представители индустрии делятся друг с другом информацией, чтобы способствовать дальнейшей эволюции интерактивных развлечений. Но поступок Иваты выглядел, к сожалению, просто PR-ходом, рассчитанным не на коллег-разработчиков, а на потребителей – эдакой рекламной акцией взамен доклада.

К счастью, остальные выступления оказались более информативными – докладчики рассказывали о различных аспектах создания игр и делились знаниями. В рамках конференции прошли, как обычно, лекции по геймдизайну, оптимизации кода, методах подачи истории и т.д.

Так полюбившиеся мне мероприятия – круглый стол «разработчики против игрожуров» и геймдизайнерский конкурс – в этом году разочаровали. Раньше они всегда были очень веселыми. А теперь вся дискуссия во время круглого стола свелась к тому, что представители компаний, занимающихся социальными играми, жаловались: мол, пресса не высказывает им того уважения, которого они заслуживают. Темой конкурса была выбрана религия, и, опять же, предложенные идеи игр нас разочаровали – в первую очередь Джон Ромеро, который объявил, что последователи его убьют. И что бы вы думали? Конкурс закончился, а он все еще был жив.

Поскольку эта GDC была юбилейной, ретроигры оказались в центре внимания и именно на них (вернее, на выступлениях о ретроиграх) я провел большую часть времени.


Джордан Мехнер не устает рассказывать о Prince of Persia.


Тору Иватани, создатель Pac Man, ждет не дождется, когда его персонаж станет звездой музыкального симулятора.




Sony привезла на GDC прототип NGP.



Ю Судзуки, например (которого пригласили на вручение награды за заслуги перед игровой индустрией – ее раньше удостоились и Сигеру Миямото, и Ральф Баэр и многие другие известные геймдизайнеры) представил ретроспективу своей карьеры и объяснил, как падение коммунистического строя позволило Sega приобрести военные 3D-технологии, чтобы использовать их в аркадных машинах. Как оказалось, падение железного занавеса в конце 80-х оставило немало компаний, занимающихся «железом» для военных симуляторов, без клиентуры, так как и Россия, и США сократили военные расходы. Это позволило Судзуки приобрести эти технологии и устроить аркадную 3D-революцию, выпустив игры вроде Virtua Fighter и Virtua Racing. Аудиторию, впрочем, куда больше занимали дела нынешних дней: Судзуки постоянно задавали вопросы насчет Shenmue 3, и в итоге ему ничего не оставалось, как сказать, что если он отыщет спонсоров, то Sega позволит ему закончить этот magnum opus.

Ретро-тематика этой GDC была подчеркнута и пост-мортемами старых игр – Elite, Doom, Maniac Mansion и т.д. – продюсеры во всех подробностях разбирали процесс создания этих проектов.

На двух выступлениях я бы хотел остановиться отдельно. Первое – доклад Тору Иватани. Он показал диздоки Pac Man, объяснил, как были приняты те или иные дизайнерские решения и рассказал, каким он видит будущее сериала. Иватани объяснил, что придумал Пакмена в расчете на то, что герой будет нравиться женщинам, и рассказал, по какой схеме движутся привидения. Оказывается, только красный призрак (Блинки) действительно гоняется за Пакменом. Розовый призрак (Пинки) располагается примерно в 32 пикселях от рта Пакмена, голубой (Инки) – перемещается так, чтобы оказаться в зеркально симметричной точке от Пакмена, а оранжевый (Клайд) передвигается по лабиринту хаотически. Презентация Иватани была очень веселой, он рассказал немало интересного из истории игры и некоторых ее менее удачных сиквелов. Под конец он рассказал о своей преподавательской карьере в Токийском политехническом университете, выразил признательность создателям сборников Pac Man Championship и поведал, что хотел бы увидеть, как Namco сделает караоке-игру про Пакмена.

Второе выступление, которое мне особенно запомнилось, – финальная лекция.

Как и в прошлом году, слово предоставили Уиллу Райту, и в этот раз он предложил постмортем скроллшутера Raid on Bungeling Bay, своей первой игры для теперь уже не существующей компании Broderbund. Он начал с рассказа об истории Broderbund, и как получил C64 из-за графических возможностей этой машины, хотя весь код писался на Apple II. Но в середине презентации внезапно сделал отступление – рассказал, что дружит с Алексеем Леоновым – первым человеком, вышедшим в открытый космос, показал его фото и напомнил аудитории, что Леонов чуть было не погиб в тот памятный день (скафандр в космическом вакууме раздулся и космонавт еле втиснулся обратно в люк корабля). После этого исторического экскурса он продолжил рассказывать о RoBB и о том, как было продано только 20 тыс. копий этой игры для Commodore 64. Но порт для 8-битной NES (не взломанной пиратами) разошелся тиражом в более 800 тыс. копий, и на доходы от продаж Райт основал Maxis (компанию, которую впоследствии продал EA). Далее он рассказал собравшимся, что редактор уровней, который он и его коллеги сделали для Raid, понравился ему гораздо больше самой игры. После некоторой доработки этот редактор был издан в составе игры, которая его прославила – легендарной Sim City.

Презентация Уилла Райта стала подходящим финалом для этой GDC – как и сама выставка, она была увлекательной и информативной. Она показала присутствующим, как он начинал и в каком направлении движется сейчас. Ведь в целом – это и есть суть GDC. На E3 мы видим, что происходит в индустрии сейчас, а на GDC узнаем, что к этому привело и чего ждать от будущего. **СИ**



Возможность пожать руку самому Ю Судзуки упускать никак нельзя!



Уилл Райт, оказывается, хорошо знаком с нашим космонавтом Алексеем Леоновым.

ИНТЕРВЬЮ: **АВНИ ЙЕРЛИ**





Хасан Али Альмаси

Цеват Йерли, надежда и опора Crytek, нашим читателям наверняка уже хорошо знаком. А вот его брата, Авни Йерли, сооснователя и управляющего директора Crytek, наверняка помнят немногие. Но с GDC у Цевата в этом году не сложилось: можно сказать, накануне выставки он стал счастливым отцом близняшек, и потому обязанность представлять на выставке компанию перешла к Авни.

? Вы, Цеват и Фарук – трое братьев – основали Crytek в 1999-м. Не сложно ли с родственниками так тесно работать?

Да нет, мы все отлично ладим, и у каждого из нас свои обязанности в компании – нет такого, что мы что-то поделить не можем. Вдобавок, я думаю, у нас не бывает тех проблем, которые возникают у чужих друг другу людей, трудящихся в одной фирме.

? Скандалов с битьем посуды не случается, значит?

Нет, никаких грандиозных сцен. Иногда, конечно, спорим до хрипоты, но это, думаю, норма для любой компании.

? А теперь расскажите нам вообще абсолютно все о Codename Kingdoms.

Охохохо, не могу!

? Ну ведь чем-то наверняка можете поделиться.

Это игра для Xbox 360, довольно масштабный проект! Мы работаем над ним совместно с Microsoft.

? Кто ж этого не знает! А свежих подробностей не подкинете?

Дождитесь E3! Могу сказать только, что мы все прямо горим энтузиазмом, нам очень интересно заниматься этой новинкой.

? Microsoft издает Codename Kingdoms. Вы к ним обратились с идеей или они к вам?

У нас в разработке был проект, для которого мы тогда еще не нашли издателя. Мы использовали его, чтобы демонстрировать движок – иллюстрировать, на что тот способен. А наши отношения с Microsoft всегда были хорошими, так что по сути мы друг друга нашли. И все пошло-поехало.

? И это, конечно, эксклюзив для Xbox 360. Сможете ли вы выжать из движка еще больше, чем вам удалось сделать с Crysis 2 для Xbox 360?

До завершения работы еще далеко, и конечно, когда сосредотачиваешься на одной плотформе, больше времени можно уделить оптимизации кода. Но вообще мы в случае со всеми нашими играми пытаемся выжать максимум из имеющегося «железа».

? С датой релиза вы еще не определились?

Да нет пока.

? Давайте поговорим о Crysis 2. Игра уже вышла, и сейчас, на GDC, вы продвигаете ее как пример того, на что способен движок, или…

Да, сейчас Crysis 2 – наш главный консольный продукт, для PC мы делаем очень много другого на базе Cryengine 3. Но да, мы используем ее, чтобы показать людям, что можно осуществить с помощи нашего инструментария, и в дальнейшем будем продолжать совершенствовать его, добавлять новые «фишки».

? Когда вы делали Crysis 2, не испытывали опасений, что какие-то эпизоды вызовут неоднозначную реакцию? У вас, например, инопланетные корабли врезаются в манхэттенские здания.

Мы эти эпизоды постарались преподнести так, чтобы никаких ассоциаций не возникло, и EA нам с этим очень помогла.

? Сингл в Crysis 2 примерно вдвое продолжительней, чем в других свежевышедших шутерах. Вы сознательно решили пойти против тенденции к сокращению кампаний?

Нам хотелось рассказать историю и качественно реализовать все те особенности геймплея, которые мы придумали. Продолжительная кампания – просто следствие этого решения. Мы бы иначе не сделали сингл таким, каким нам его хотелось видеть. Если б решили чем-то более коротким ограничиться, работы стало бы меньше, но мы не хотели жертвовать сюжетом и нашими задумками.

? Как вам программа поддержки EA Partners? Был от нее толк, вам активно помогали сотрудники EA?

EA оказалась отличным партнером, мы с ними отлично сработались. Они приходили нам на выручку, когда это требовалось, и в целом сотрудничество было очень приятным.

? Cryengine 2 никогда не портировали на консоли. Но когда Цеват несколько лет назад показывал мне первые билды Cryengine 3, он использовал в качестве примера уровни, которые выглядели так, будто их взяли из первой Crysis. Так что мне интересно стало, не собирались ли вы игру когда-нибудь на консолях издать.

Ну, вообще-то…

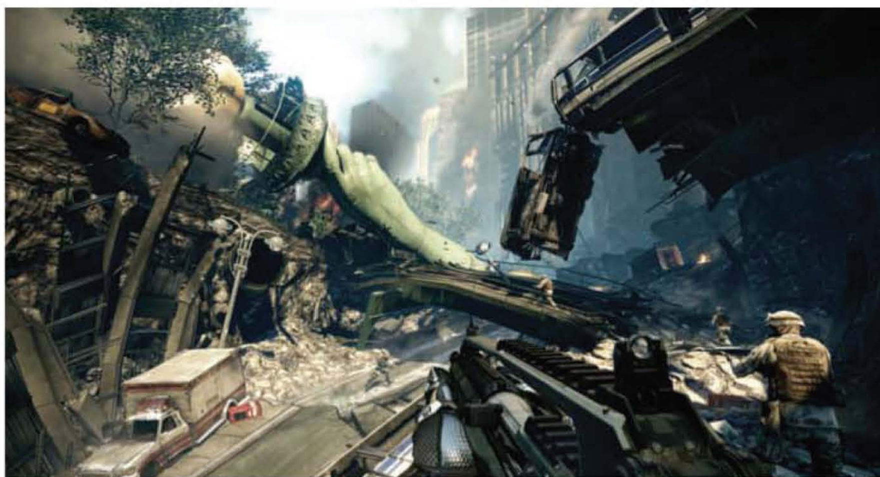
Да?

Cryengine 2 уже был настроен под консоли: мы адаптировали его для Xbox 360, старались сделать и PS3-версию тоже. Просто открыто никогда об этом не говорили. Первая Crysis у нас шла на Xbox 360, и предполагалось, что версия для этой платформы в итоге выйдет. Но нам пришлось волевым усилием принять решение сосредоточиться на варианте для PC и сделать движок более гибким, чтобы в будущем он и на PC хорошо прижился, и на консолях.

Гибким? В смысле, вы его и под ipad и подобные ему системы хотите адаптировать? Для Sony NGP, может быть? Мобильные телефоны сейчас тоже все мощнее становятся.

Да, мы над этим как раз работаем, но пока не готовы сделать анонс. Ситуация, на самом деле, складывается очень интересная: только посмотрите, как быстро мобильные технологии развиваются и насколько мощными по процессорам и графике теперь стали мобильные платформы. Мы ждем, что в следующем цикле они уже сравняются по силам с современными домашними консолями. Нас это очень увлекает: мы уже освоились с действительно крутыми графическими технологиями и ждем от «даунгрейдов» для мобильных платформ хороших результатов.





Что, простите?

Очень сложно идти от простого к очень мощному: т.е. сделать что-то для более слабой платформы, а потом попытаться превратить это в продукт для платформы классом выше. Поэтому мы сначала делаем максимум, а потом урезаем его – до того объема, с которым справится целевое «железо».

А, вы имеете в виду, что ехать медленно на быстрой машине – нормально, но на медленной поехать быстро не получится.

Да, именно так.

Мне показалось, что в Crysis 2 чересчур открытый финал, стало интересно, что вы думаете сделать в следующей части.

Мы делаем цикл, так что Crysis 3, конечно, будет, но все, что я могу вам сказать, – мы сами пока не знаем, какой окажется третья часть *(я ему не верю. – Прим. авт.)*

Будут ли DLC, аддоны к второму выпуску?

Мы об этом думаем, но пока ждем отзывы геймеров: хотим посмотреть, чего им хочется. Наши решения будут определяться потребительским спросом, а также, конечно, они зависят от желаний EA.

Ваше сотрудничество с EA распространяется на все, что связано с Crysis, или вы отдельно по каждой игре с ними заключаете контракт.

Вообще, по каждой отдельно, но нам уже привычно с ними работать над Crysis.

Движок у вас часто лицензируют?

Дела продвигаются просто отлично! Его берут в Азии и Северной Америке под MMO для PC, и мы рассчитываем, что вскоре студии будут приобретать наш движок и для консольных игр. Много компаний им заинтересовались!

Какие у вас ближайшие планы на будущее относительно движка?

Хотим увеличить нашу долю на рынке (движков) и сотрудничать с компаниями-лицензиатами.

Что вы понимаете под сотрудничеством?

Выслушивать их отзывы, работать вместе с ними над улучшением движка. Мы не хотим просто торговать лицензиями, нам интересней находить партнеров, чтобы совместно повышать качество продукта.

А не боитесь ли, что спохватились слишком поздно? Текущий жизненный цикл консолей уже продолжается несколько лет, а на рынке доминирует Unreal от Epic.

Согласен, что для текущего поколения консолей мы припозднились, но у нас есть действительно качественный продукт, и с геймдизайнерской точки зрения Cryengine 3 уже заточен под next gen. Как я вам и сказал – мы делаем движок, рассчитанный на очень мощное железо – такое, какого пока нет, а потом урезаем его, чтобы можно было и сейчас пользоваться, и для будущих проектов применить.

Но разве не в этом была проблема с Cryengine 2? Crysis же ни на чем нормально не шел.

Да, тогда мы поняли, что нам нужен гибкий, легко адаптируемый движок. И теперь он у нас есть. СИ

Codename: Kingdoms – разработка Crytek, видеоролик по которой показали еще на E3 2010. С тех пор новостей об игре нет (даже жанр до сих пор неизвестен), но Цеват Йерли неоднократно намекал, что это детище студии заставит геймеров поновому взглянуть на интерактивные развлечения.





Константин
Говорун

Мисс Геймер

В апреле в Москве завершился конкурс «Мисс геймер», который проводил портал Gamer.ru совместно с несколькими российскими издателями. Одна из его задач – улучшение имиджа поклонников игр в обществе. Дескать, вот такие красавицы – и тоже сидят за джойпадами. Удалось ли это?

Судя по тому, что публикации о конкурсе на полном серьезе появились в изданиях, вроде «Комсомольской правды», отчасти да. Мероприятие было хорошо организовано, снималось на телекамеры, и все происходящее было легко объяснить журналистам со стороны. Вот девушки, они геймерши, вот они выходят на сцену и стараются понравиться членам жюри (в том числе и вашему покорному слуге).

Другое дело, что вся история с «Мисс Геймер» – фейк на фейке. Условия для входа отсекали львиную долю геймерш, при этом оставляя дверь открытой для любых девушек со стороны. Чтобы участвовать в конкурсе, надо было обязательно зарегистрироваться «поклонницей» одной из девяти игр, из них шесть – онлайновых, одна – Mortal Kombat, одна – «Ведьмак 2» и одна – Homefront. В финал выходит одна участница от каждой игры. В теории все должно быть так: геймерша регистрируется как поклонница Homefront и потом на сцене изображает любимого персонажа Homefront, в костюме, сшитом собственными руками. Звучит дико, если честно. Причем хочу заметить вот что. Красивейшие поклонницы Final Fantasy, Tekken, Guilty Gear делают все то же самое без какой-либо поддержки издателей игр, без ожидания приза в сто тысяч рублей, несколько раз в год на любительских российских фестивалях. В данном случае все они оказались за бортом (врать о любви к незнакомой игре – не вариант). Еще один отсев был на стадии «а вы знаете, нужно десять дней жить в хостеле с другими девочками, со стилистами, хореографами и готовиться к шоу». Многие потенциальные участницы, услышав это, сразу говорили: "До свидания». При этом никто не проверял, реально ли девушка играет хоть во что-то.



Конкурс состоял из пяти выступлений, по каждому члены жюри выставляли девушкам оценки по десятибалльной системе. Выходят участницы они на сцену – и все, можно хвататься за голову. Половина – обычные модели системы «вешалка»: длинные ноги, маленькая грудь, пустота в глазах и повадки стриптизерши. Московские геймеры наверняка видели таких – на выставке «Игромир». Четвертое выступление, кстати, было в дизайнерской одежде – и, честное слово, этот образ девочкам подходил больше всего. Справедливости ради, стоит заметить: не все участницы были лишними на этом празднике. Ведь среди аудитории казуальных онлайновых игр несложно найти настоящих моделей, которые по вечерам взаправду ходят в рейды. Кроме того, корейские и китайские MMO популярны в тусовке косплееров. Например, победительница, мисс Aika Online, действительно шила свой костюм сама. И так совпало, что мисс Mortal Kombat единственной был задан вопрос на знание игр, и она на него внятно ответила.

Сам конкурс проходил живенько и весело. Публика в зале орала, поддерживая «своих», ведущие вылавливали людей из толпы и троллили смешными вопросами, никаких технических накладок. Разве что было смешно смотреть на танцевальный номер. Как пошутил один из ведущих, «это первое в мире соревнование на Kinect под фанеру». То есть, участницы смотрели на экран (с реально выбранном кем-то треком), повторяли движения персонажей с экрана. Но камеры под экраном не было, а музыка не совпадала с тем, что было в игре. Особенно было обидно тем участницам, которые специально тренировались в Dance Central для Kinect, и только уже на сцене поняли, что все это было зря.

Если отвлечься от моего представления о том, что девушки-геймеры обычно выглядят иначе и играют в другое, то можно заметить, что многие мисс очень удачно отражали суть своих категорий. Например, шикарная поклонница «Войн империй», уверен, действительно похожа на тех, кто действительно прячется под никнеймами в этой браузерной стратегии. Мисс Mortal Kombat, изображавшая Китану, также меня убедила. Но, к сожалению, в жюри сидело несколько человек, помимо меня, и по результатам общего голосования на первом месте оказалась мисс Aika Online. Что ж, тоже неплохо, главное – не называть ее на полном серьезе «самой красивой геймершей России».

В конце концов я от себя подарил мисс МК подписку на «Страну Игр» и сказал ей, что она самая крутая. **СИ**



Игры и истории

Краткая предыстория. Солнышко наше ясное, драгоценный родитель Sims City, The Sims и всего такого прочего со словами «Sim» и «Spore» в названии, на пару с другим патриархом другой индустрии, телевизионщиком Альби Гехтом (основатель Spike TV, бывший президент Nickelodeon, ныне исполнительный директор Worldwide Biggies), подался на телевидение, где занимается сейчас созданием собственного ТВ-шоу под названием Bar Karma. Особо примечательно здесь то, что это – так называемое интерактивное телевидение, интерактивный телесериал, сюжет которого изменяется под влиянием голоса аудитории.
И вот в интервью CNN Уилл выдал многозначительную фразу, которую мгновенно растащили по всему Интернету: *«Games are not the right medium to tell stories. Video games are more about story possibilities»* (оставим пока без перевода, суть этих слов ещё лишь предстоит отыскать).
Видимо, прозвучало это достаточно нахально (да ещё и от человека, который никогда особенно не занимался сюжетными играми в классическом понимании, предпочитая говорить, что, например, та же The Sims – лучшая игра для того, чтобы пользователь проживал в ней СВОИ истории), чтобы вскорости появился симметричный ответ. Его автор – Кристиан Аллен, геймдизайнер, в прошлом сотрудник американской студии Ubisoft Red Storm (сериал Tom Clancy's Ghost Recon, включая обе части Advanced Warfighter) и Bungee (Halo: Reach), ныне же трудится в WB Games над неким неанонсированным проектом, фигура достаточно основательная, чтобы прислушаться. Свою запись в блоге Кристиан озаглавил так: *«Я не согласен, Уилл Райт... Игры – хорошее медиа для того, чтобы рассказывать истории... просто, может быть, не ВАШИ истории...»* Сам текст, к слову, изобилующий известным словечком на букву «f», я думаю, пересказывать нет смысла, все вы сами можете ознакомиться с ним, пройдя по ссылке в приложении.
Суть проста: Кристиан вспоминает различные игры, которые, на его взгляд, являются наглядным опровержением постулата Уилла и не очень, на мой взгляд, пытается вкопаться в суть позиции оппонента или привести достаточные аргументы в поддержку собственных утверждений. (Хотя, конечно, спорить с одной-единственной фразой, да ещё и не особенно конкретной – само по себе дело гиблое...) Может быть, попробуем мы?
Уважаемые коллеги. Скажите, насколько хороши, по-вашему, сами формат, подача, суть нынешних видеоигр для достижения цели «Рассказать историю»? Есть ли в этом свете в видеоиграх нечто такое, что увело бы геймера дальше, чем простое подражание кино и литературе? Каково действительное прошлое и конкретное, обозримое будущее видеоигр как способа подать сюжет? И велика ли конкуренция с прочими медиа на этом поле?



Святослав Торик: Тут надо вдаваться в философские размышления о форме (грубо говоря, механике) и содержании (мотивации, проявляющейся в основном в виде интереса к сюжету). Игры, как правило, это форма и, возможно, чуть-чуть содержания; видеоигры же обычно ставят на содержание, подгоняя под него форму. «Сапер», «Тетрис», Bookworm – это форма, форма и ничего кроме формы. Arkham Asylum, Bioshock, Half-Life и вообще практически любая игра года – это в первую очередь содержание.
Есть промежуточные состояния: Plants vs Zombies и Bookworm Adventures (а также стопицот казуальных игр в жанре квестологики) – это содержание ради формы, когда мотивация скорее тормозится довольно однообразной механикой, нежели двигается ею. Но это отдельный разговор. Разумеется, все это справедливо только для сингла и коопа, в соревновательном мультиплеере механика сама становится мотивацией (за это я ее и не люблю).



Константин Говорун: Любая игра может выглядеть как «нажмите кнопку, чтобы просмотреть фильм на два часа» или «нажмите кнопку, чтобы полчаса читать текст» (кстати, второй пример – он из взаправдашней игры Nier). В этом случае игра автоматически становится «не хуже фильма» и «не хуже книги» в том, что касается историй. Другое дело, что требования игровой механики (собственно «игры» в научном понимании) могут не давать излагать историю как в кино или как в книгах. Разрывать ткань повествования. Но зато игровая же механика может открывать и новые возможности. В первую очередь, она обеспечивает обратную связь с потребителем и погружает его в контекст игры лучше, чем любой художественный текст. А дальше уже все зависит от геймдизайнера – можно в игре рассказать историю плохо, можно – хорошо. Одно уточнение. Прямая беллетризация компьютерной игры всегда будет слабее, чем оригинальный роман в том же жанре.



Read me:
публикация CNN: tinyurl.com/6cn6s2n
запись в блоге Кристиана Аллена: tinyurl.com/62zakcw
игра Make It Good: tinyurl.com/ddsosr
игра Everybody Dies: tinyurl.com/67u3yzb
Перевод статьи Эмили Шорт «Испытания в повествовании» ищите на странице 52



Артём Шорохов: «Не хуже» – концептуальный тупик и победа Уилла Райта. Тем более что читать, гм, «книгу» с экрана телевизора – это вообще шаг назад, а кинозритель далеко не всякий захочет отрываться от сентиментального сюжета про любовь и поцелуи, чтобы добежать от «кончателя» до «начинателя сюжета», по пути расстреливая толпы одинаковых врагов. И в этом смысле я засчитаю видеоиграм очков в проигрыш: в подавляющем большинстве видеоигр сюжет – смазка между уровнями. В отдельных случаях – смазка очень хорошая, но всё равно не кино. А в нашем контексте мы говорим не о том, чтобы кино догнать, мы говорим о существовании – реальном или мифическом – преимущества видеоигр перед остальными медиа. А какое преимущество у игр? Интерактив. Свобода игрока влиять на действия героя, действий героя – на окружающий мир и сюжет. Причём в идеале это влияние – двунаправленное. Сюжет откликается на твои действия, а ты откликаешься на развитие сюжета. Подобное кино и не снилось! Теоретически.
Признаться, мне казалось, именно об этом будет говорить оппозиционный геймдизайнер, приводить примеры, где интерактив, налаженная связь с игроком, зрителем, *слушателем истории* действительно играет на восприятие этой самой истории, задействует не только зрение и слух, но и что-то ещё. К сожалению, я ошибся, и он вспомнил God of War. Человек, в чьей игре есть пусть один, но действительно классный интерактивный момент *истории*, вдруг вспомнил God of War. Так что я назову это плохими примерами хороших способов подать историю. И постараюсь вспомнить что-нибудь сам. Вспомнить, например, Shenmue, которая, вроде, и кино кином, но действительно вовлекала (да и по сей день вовлекает) играющего не в тир, не в резню, не в бег до ролик-стартера – в сами события, она ухитрялась дать то редкое и по сей день ощущение, будто ты сам, лично, не только без конца бегаешь от квеста к квесту, но реально участвуешь в сюжете. Пожалуй, поэтому её так тепло вспоминают и сейчас. Там же были и весьма интересные «разовые» находки. Я хорошо помню «ложное QTE» в парикмахерской из второй части. Впрочем, в той сцене не было интерактива как такового – в случае «неправильного» ответа игра просто отправляла тебя на повторный заход. Куда дальше в этом деле шагнули игры Дэвида Кейджа. Тот же Heavy Rain можно ругать сколько угодно, но это по-прежнему игра, которая заставляет принимать решения. Не «смотреть ролики между уровнями», откинувшись на спинку кресла, – проживать их. Иногда – отдавая себе отчёт, что и зачем нужно сделать, иногда – действуя по наитию, даже случайно. Вот он, один из инструментов взаимного интерактива игрока и сюжета. Не открывать пальбу только потому, что игра позволяет спустить курок, а решить, стоит ли стрелять или, может быть нет. Провоцируя на эти решения, заталкивая в ситуации неочевидного выбора, игра задаёт вопросы, и ты даёшь на них ответы.
Выше – лишь толика тех примеров, которые хотят, чтоб я думал, что в этом (нашем) медиа есть возможность *рассказывать истории*. Но я по-прежнему далёк от уверенности в этом.



Илья Ченцов: Алекс Кьеркегор по этому же поводу говорит, что игры – не medium, а simulation. Мне, конечно, с главным и единственным игрофилософом современности не тягаться, но я тоже попробую, корявенько так:
- если в игре есть фиксированный кусок сюжета (грубо говоря, катсцена), то он точно так же мог бы быть частью фильма;
- если в игре есть Тяжелый Моральный Выбор, то разработчикам надо очень-очень постараться, чтобы, что бы (что бы-бы...) вы ни выбрали, история всё равно оставалась хорошей и осмысленной. Чем больше выборов, тем больше вариантов развития сюжета, тем сильнее нагрузка на сценаристов. Которые у нас далеко не ________________ (впишите имя своего любимого писателя).
Собственно, то, что ты, Артём, говоришь о Heavy Rain, и то, что я писал о играх Кейджа, – вот ровно об этом говорит и Райт. В HR крута не история, а то, что ты можешь в определенные моменты направить её ход.
Кстати: tinyurl.com/4qylezo – вариант этой же статьи, где Райт отзывается о GTA и Metal Gear Solid. О первой он говорит, что пропускает сюжетные заставки, потому что ему нравится «выйдя в город, создавать свою историю».
О MGS: «Это игра не того типа, в который мне нравится играть».
А вот чем сейчас занимается Уилл: tinyurl.com/6e7hhgv



Артём Шорохов: Илья, я согласен. Я даже попробую сейчас микротему создать, так поставив вопрос: а в чём вы видите разницу взглядов Уилла Райта и Кристиана Аллена? Что пытался сказать первый, и в чём не согласен с ним второй?



Илья Ченцов: А Heavy Rain как раз очень хороший пример, потому что ты считаешь его примером «за», а я (и не только я) – примером «против».
Вот, например, мнение Эмили Шорт (её статья «Сюжет, сцена за сценой» и интервью с ней об interactive fiction печатались у нас в «Стране»): tinyurl.com/6kxys9c. Если коротко, Шорт считает, что проблемы Heavy Rain не в ограничениях геймплея, а в самой истории – клише, слабо очерченных характерах героев и неспособности авторов понять, как именно сделать её интерактивной. Кстати, там есть ссылка (tinyurl.com/6c5qz63) ещё на одну замечательную статью Шорт на обсуждаемую нами тему – а именно, о конфликте сюжета (story) и испытаний (challenges). Статья настолько важная в контексте нашей беседы, что её нужно читать целиком, не сокращая.



Артём Шорохов: Тут два нюанса. Во-первых, Heavy Rain я предлагаю не как образец лучшего сюжета, а как пример того, как *можно* сюжет подавать *интерактивно*. (Судя по общей зацикленности на Heavy Rain, другого примера у консорциума «Страны Игр» попросту нет, что возвращает нас к утверждению «Игровые сюжеты вторичны по отношению к кино и никак толком не могут нащупать своё русло».) Во-вторых, такое внимание к сценарию Heavy Rain со стороны, гм, сюжетных критиков (боже мой, как можно говорить о нераскрытии «темы», принимая за эту самую тему маркетинговый слоган!) только подтверждает предположение о том, что прочие игры не тянут даже на внимание критиков в этом вопросе. Или, как вариант, они критикам неинтересны – именно потому, что они игры, а не сюжеты.
Впрочем, не подумайте, что я как-то особенно защищаю Heavy Rain (хоть и не секрет, что она мне очень нравится), я лишь утверждаю, что в ней есть попытка рассказать историю так, как это не под силу кино. Попытка, пусть и не идеальная, но успешная. Нечто подобное я получил и от Shenmue. И вот уже я вижу две тропинки, по которым, тем не менее, никто не идёт. Есть ещё тропки, как по-вашему?



Святослав Торик: Вот, кстати, возражу. Это вы уперлись в HR, а лично мне Fahrenheit по сюжетному развитию нравится больше – несмотря на золотых ацтекских роботов. Сама эволюция Лукаса там очень интересная, и некоторые выборы типа спасения ребенка из полыньи – вот даже как запало в память! То есть, эта игра по нарративу сравнима с кино. И *к тому же* она интерактивна.



Артём Шорохов: «Упёрлись» мы в HR, скорее, потому, что она всё ещё на слуху. Так-то я начал говорить именно о «работах Дэвида Кейджа» на примере той, что мне наиболее оказалась близка. Так что и Fahrenheit, конечно же, будет здесь же, и целый пласт прочих подобных игр, во главе с великолепной Blade Runner 1997 года.



Сергей Цилюрик: Я вот сейчас играю в Tactics Ogre – не претендующую, на секундочку, ни на что подобное – и тут я вижу тот же уровень интерактивности и еще большую драматичность. Так что внимание к «Тяжелому дождику» тут во многом не из-за его достижений каких-то, а исключительно из-за его претензий, которым он сам же не смог соответствовать.
И раз уж вспомнили про «Фаренгейт»: в нем гораздо лучше была ситуация с персонажами, и, как следствие, драматичные моменты воспринимались с эмпатией. Но и там была та же ситуация, что и в следующей игре от напыщенного француза – решения толком ни на что не влияли. Игра заставляла поверить, что играешь в интерактивный детектив, а на деле всё это было пустым и тщетным.
Поэтому если уж мы говорим о какой-то интерактивности в сторителлинге, то мой главный тезис тут прост: игра должна быть честной. Если мне предлагается «отыгрывать» персонажа, то с начала игры и до ее конца он не должен делать ничего такого, чего я бы не одобрил. Пусть даже последствия моих решений не так уж сильно будут влиять на развитие сюжета (хотя это, конечно, было бы вообще замечательно) – я буду рад уже тому, что можно выбирать вектор поведения в диалогах и принимать локальные решения. В этом плане я хотел бы похвалить первый Mass Effect (второй, увы, сильно сдал позиции).
Тут вот еще кстати вспомнилась совершенно тролльская Army of Two: The 40th Day, где при полной линейности периодически всплывали выборы как геймплейные (пощадить ли врагов), так и сюжетные, в которых, кажется, все хорошие варианты приводили к печальным развязкам. Уровень интерактивности не так высок, но это игру очень заметно оживляет и заставляет запомниться.



Артём Шорохов: А вот упоминание «Армии Ту-Ту» заставляет округлить глаза. Подход Army of Two – во многом позаимствованный из всех этих «RPG с принятием решений» – совершенно прозрачен, ни в чём не влияет на историю в целом, и триггерится лишь на «посторонние мультики» с заранее известным финалом. Это как та профанация, что сильно меня расстроила в InFamous, только вывернутая наизнанку. Если в «Дурной репутации», то, хороший ты или плохой, определяло не количество убитых мирных жителей и не мотивация самого играющего (что, на мой взгляд, должно быть важнее в плане подачи сюжета, чем попытки Геймера угнаться за Геймплеем, прокачивая «нужную мораль»), а точечные выборы вида «снять котёнка с дерева или сжечь его огнемётом?» или ещё более смехотворное «какой плакатик повесить на стенку, чёрненький или беленький?» – результат очевиден, результат с оговорками неважен; мотивация геймера – сугубо техническая прокачка или же любопытство вида «А давайте посмотрим, красивый там ролик, где котёнок сдохнет, или так себе?» Понимаю, что сказанное мной кого-то покоробит, но вот таково моё мнение. Примеры выше – не сюжет и не интерактив. Это украшайки геймплея.
И кстати! Tactics Ogre. Заинтриговал. Что там использована за схема такая? Плиз, расскажи подробнее?



Сергей Цилюрик: В Tactics Ogre есть четыре главы. В конце первой герой принимает важное решение, которое полностью меняет вторую (то есть, там и сюжет в разные стороны расходится, и геймплейно все сражения другие), а в конце одной из вторых глав есть еще одна развилка – то есть, третьих глав уже три. В четвёртой все сюжетные линии сходятся воедино в любом случае, но, как я понял, в своё время это было сделано во многом из-за технических ограничений (игра-то со SNES!). При этом там также можно принимать различные решения относительно конкретных персонажей (включая очень важных: например, можно в конце игры оставить страну без монарха, или даже принять его в партию и позволить погибнуть на поле боя, и это учтётся сюжетом), и концовок там несколько. То есть, по сути, все то же самое, как и в Heavy Rain,

только с геймплеем, без претензии и на маленьком SNES-картридже.
Так что я сетую, что в плане нелинейности сюжета за последние, гм, много лет игры так никуда и не ушли. Ну, во всяком случае, мэйнстрим-игры.
А насчёт Army of Two абсолютно согласен. Я, собственно, и не пытался говорить о каком-то сюжете в ней – лишь отмечал, что подобные «украшайки» органично вписываются в совершенно линейную игру, делая ее заметно живее и приятнее. А с сюжетной точки зрения они, прямо говоря, ничем не лучше и не хуже уже ранее упомянутого решения Лукаса о спасении тонущего ребенка в «Фаренгейте». Да, там постановка сцены была, естественно, лучше, но это ровно так же ничего повествованию не дало.


Илья Ченцов: В Heavy Rain тоже есть драматичные моменты, воспринимаемые (мной, по крайней мере) с эмпатией. Мне понравились старичок в часовой лавке и старушка в больнице. И попытки Итана найти общий язык с сыном (кроме качелей). Но они именно что моменты, и в историю не складываются.


Илья Ченцов: Эмили Шорт в основном пишет про interactive fiction, и приводит примеры игр этого жанра, но, увы, с ним даже я, «редакционный эксперт по этому вопросу», знаком гораздо слабее, чем она.
Кстати, в комментариях она приводит примеры хорошего, по её мнению, интерактивного повествования с проработанными персонажами: в Make It Good я не играл, а вот Everybody Dies прошёл, и она даже у нас получала инди-награду в своё время. Я бы вам порекомендовал с ней ознакомиться, но, думаю, интерфейс многих отвратит.
Из прочих помню её статьи про Portal и BioShock, из более свежих – Fable III (хотя там речь не совсем о сюжете, а о том, как игра ставит нас перед выбором – впрочем, тема перекликается с Heavy Rain).
Кстати, у меня есть теория, почему все так упёрлись в Heavy Rain – потому что с этой игрой не работает отговорка «игра рассказывает историю плохо, потому что история разбавлена стрельбой и сражениями с монстрами (action) или разгадыванием загадок (adventure)».
Я, если ещё не понятно, поддерживаю Райта. Переформулирую его точку зрения в виде вопроса: допустим, я придумал детективную историю о том, как у человека похитили сына, и заставляют проходить ужасные испытания, чтобы его вернуть (да, мы по-прежнему мучим Heavy Rain). Что может меня заставить рассказать эту историю в игре, а не в фильме, пьесе или книге?


Святослав Торик: В неинтерактивной среде ты можешь манипулировать только информацией: её наличием, отсутствием, интерпретацией, но итог будет один. В игре же есть фидбек по этой информации и, как следствие, ты можешь создать больше одного итога в зависимости от результатов этого фидбека.


Артём Шорохов: Именно так. Я, со своей стороны, говорил о возможных преимуществах (и интерактивность – лишь одно из возможного множества, всего лишь наиболее очевидное), что легко можно интерпретировать и так, как это получилось у тебя. Кстати, наверное, стоит лишний раз проговорить позицию Райта. Илья, поможешь?


Артём Шорохов: К вопросу «Мы историю создаём или симуляцию?». Я думаю, возможно и так, и этак. Если упрощать очень грубо («чтобы стало понятно»), пусть будет так. Зритель сидит в театре, где пьеса разыгрывается здесь и сейчас, «в прямом эфире». И у него, зрителя, есть некие понятные возможности на происходящее влиять. Скажем, кидаться бумажками, подсказывать реплики или, например, встать и громко заявить: «Не-ет, не убивай его!». На микроуровне любой зритель так и ли иначе тоже принимает решения – куда смотреть в настоящий момент, на что отвлечься и т.д. Сам театр порой тоже пускается на эксперименты: актёр может неожиданно появиться в зрительном зале, монолог – закончиться вопросом, обращённым к конкретному зрителю и так далее. Та самая пресловутая «четвёртая стена» в случае с живым театральным выступлением – лишь концепт, но не закон и даже уже не догма. И в каком-то смысле само ощущение этой «здесь-и-сейчасности», возможности событий, влияющих на ход представления, – уже *ситуация интерактива* или, если угодно, *возможного интерактива*. И в видеоигре это чувство и это ожидание усилено во много раз. Как это использовать – вопрос другой. Собственно, обычно видеоигры уже много лет удаляются в сторону проработки интерактивности среды (и NPC я склонен также относить к «среде»), что, конечно, не является единственным возможным вариантом. Даже отвернувшись от конкретно сюжета, мы можем найти элементы интерактивного нарратива. Я, например, вижу нечто подобное в сюжетных играх с непрерывным течением времени, вроде The Way of the Samurai или Dead Rising. Здесь от действий играющего зависит, как будет развиваться история, по какому из множества возможных путей. И если в случае с Dead Rising мы говорим лишь о побочных относительно main story сюжетных эвентах (что было бы чуть менее очевидно, не будь так прозрачно подано игроку), то история самурая и в самом деле не имеет жёстко регламентированного «правильного» пути, а весь смысл игры, в общемто сводится к тому, как именно эта история была отыграна геймером. Что, кстати, опять возвращает нас к Blade Runner и, как ни странно, к стихотворным экспериментам поэтов-футуристов.


Илья Ченцов: Как подсказывает Марина, в театре есть, помимо автора и зрителя, третья сторона – режиссёр и актёры. Актёр может сам как-то интерпретировать роль, он может её несколько раз подряд играть по-разному, импровизировать – люди почему на один спектакль по несколько раз ходят? Именно чтобы увидеть, как на этот раз будет (а ещё можно на другого актёра сходить, или в другой театр на другого режиссёра). Притом что история-то всё равно будет одна и та же, сюжет в пьесе не поменяется, даже если актёр и задаст вопрос тому зрителю, а не этому, и от ответа зрителя ничего не зависит. Это (равно как и «бумажки», и подсказывание реплик) – *псевдо*-интерактивность,
С видеоиграми не так. В Heavy Rain, Dragon Age (во второй DA, кстати, нашему герою задают сотни вопросов с тремя вариантами ответов, которые ни на что не влияют) "актёры» импровизировать не умеют, нам это пытаются скомпенсировать, давая разные фиксированные варианты, – но это совсем другое.
Более умные актёры – например, в The Sims, но тут другая крайность – их очень тяжело заставить разыгрывать какой-то конкретный сценарий. И это возвращает нас к Уиллу Райту. It's about story possibilities, то есть «возможности развития истории».
Возьму на себя наглость стать личным переводчиком Уилла Райта и скажу, что он противопоставляет возможности *рассказать историю и позволить исследовать варианты её развития*. То есть: если ты рассказываешь историю, у тебя есть, собственно, история. Если ты предоставляешь игроку поле для экспериментов, у тебя есть набор правил.


Сергей Цилюрик: И к кому мы в результате пришли? Ни к кому. Формально оба правы и оба не правы. Райт недооценивает сюжетность игр, и зря. Успешные линейные игры с сюжетом вполне себе существуют, и они показывают, что линейные истории тоже стоит делать, равно как и нелинейные. У обоих вариантов свои прелести. Его оппонент, чьего имени я запоминать не хочу, неправ в том, что игнорирует основной посыл Райта, который прямо указывает на то, что игры могут быть больше, нежели просто очередным средством изложения линейных сюжетов. Он на своем примере отлично показывает эту узость мышления фразой про «хотелось бы быть кинорежиссером».
На деле же мне хотелось бы видеть больше игр, раскрывающих тезис Райта, но их сложнее делать, и, как я уже писал, кое-кто заметно не справляется.


Илья Ченцов: Тут есть тонкая разница между «игры с линейным сюжетом *стоит делать*» и «игры стоит делать *ради сюжета*».


Артём Шорохов: Есть ли у линейных какое-то более радужное будущее или они так и останутся подражанием кино? Как ни крути, нам обычно достаётся микросериал, где между «сериями» нужно бегать и стрелять в тысячу врагов. А стоит только дать волю амбициям и всю игру попытаться построить «как кино» – получится либо Call of Duty (то же самое, но вокруг скрипты грохочут и заваливают друг друга обломками), либо опятьтаки Heavy Rain (когда геймплей заключается в подталкивании сюжета интерактивного кино), что тут же бросает нас в нелинейность и выводит за рамки уравнения. Похоже, у нас на это ответа нет. Очень хотелось бы, чтобы он был у разработчиков. **СИ**

Игры «среднего класса» мертвы?

Сергей Цилюрик: Выступая на GDC, Клифф Блежински сделал громкое заявление: по его мнению, игры «среднего класса» – то есть, все те, что не относятся ни к ААА-релизам, ни к инди-разработкам – мертвы. Рынок, дескать, терпит или дешевые игры-«снэки», или высокобюджетные блокбастеры вроде Gears of War – а все остальное берется напрокат, а не покупается. Блежински, пожалуй, преувеличивает масштабы проблемы, но в его словах, несомненно, есть доля правды. Джим Стерлинг, мой фаворит в западной игропрессе, рассуждает, как можно «спасти» подобные игры, и выдвигает два довольно-таки очевидных тезиса. Первый – избегать прямой конкуренции игр «среднего класса» с ААА-тайтлами, выбирая «свободные» даты для релиза (в пример он приводит Enslaved, вышедшую осенью, когда полки магазинов ломились от сериалов-фаворитов публики). Второй – снизить цену. Deadly Premonition и Katamari Damacy, например, изначально продавались всего за $20 (в США), и наверняка уж это сыграло не последнюю роль в их успехе. Вот и Namco Bandai перед выпуском Majin and the Forsaken Kingdom приняла решение о снижении ее цены с $60 до $40. Разве не резонно, что игры с меньшими бюджетами и меньшим хайпом обойдутся покупателю дешевле, чем уже раскрученные и распиаренные многомиллионники? В конце концов, если потребитель рискует, приобретая кота в мешке, игру без громкого имени, то наверняка уж он будет более настроен пойти на этот шаг, если сумма «на кону» будет не столь большой.
Что на этот счет думает команда «СИ»? Насколько прав Блежински? Действенны ли, по-вашему, предложенные Стерлингом методы? Или, быть может, у вас есть какие-то собственные мысли насчет нынешней ситуации с играми «среднего класса»?





Святослав Торик: А нам точно интересны западные модели и методы распространения игр?
В России, если кто подзабыл, все немножко по-другому. В России есть два вида коммерческого распространения игр (в случае с PC): дешевые джевелы, процентов на 80 состоящие из игр «среднего класса», и DVD-боксы стоимостью раза в полтора-два выше. Для консолей тоже обычно есть две-три ценовые категории (в зависимости от сети): за 1999 рублей и дороже. В ситуацию с «котом в мешке» многие отечественные геймеры просто не попадают, потому что они берут из корзинки в «Ашане» три-четыре диска по цене DVD-бокса, а там уж как повезет.
И вообще, когда геймдизайнер начинает говорить о чужой аудитории, это выглядит отвратительно.



Константин Говорун: На российский рынок можно успешно наплевать, потому что на доходы от него игры существовать не могут. То есть, цены и продажи у нас практически не влияют на то, какие будут производиться игры. Поэтому ориентироваться надо именно на европейский, американский рынки, где все игры, грубо говоря, стоят почти одинаково.
Что касается снижения цены, то этот метод еще никому не помог. В свое время, когда у Sega была собственная линейка спортивных симуляторов, она пыталась вести ценовые войны с Electronic Arts и снизила в два раза. Дескать, качество у игр не хуже, и так можно будет отнять чужую аудиторию. Но геймеры решили, что раз продукт стоит в два раза дешевле, то он хуже, и продажи оказались ниже и в деньгах, и в штуках. То есть, смысл в том, что низкая цена вызывает недоверие и сомнения в качестве продукта. А если игра действительно не стоит $50, но при этом не может быть отнесена и к категории скачиваемых игр за $5, то лучше ее вообще не делать.
Играм-середнякам надо выбирать удачные ниши, где нет высокобюджетных блокбастеров, которые подгребут под себя все, либо правильно пиарить отличия от этих блокбастеров. Это серьезная и сложная работа и для геймдизайнеров, и для маркетологов, но иначе нельзя.



Сергей Цилюрик: Мне кажется, здесь сравнение не очень корректное, потому что сравниваются игры, буквально говоря, одной категории. Может, я в спортсимах чего-то не понимаю, но там ведь нет большого простора для экспериментов, и все сводится к тому, насколько качественно реализована та геймплейная модель, которую ждёт целевая аудитория.
А в данном случае мы говорим про новые IP, на массовую рекламу которых у издателя нет лишних миллионов. Эти новые IP могут выглядеть заведомо неприглядно на фоне высокобюджетных конкурентов (Deadly Premonition на фоне, например, GTA IV), а могут и в принципе казаться чем-то совершенно новым и непонятным (как Katamari Damacy), и в таком случае просто невозможно ожидать от игры чего-либо. Стоит ли оценивать простенькую, созданную за мизерные средства «Катамари» во столько же, во сколько Final Fantasy XII или GTA: San Andreas?
На мой взгляд, совершенно не обязательно все игры делить на категории «за $50» и «за $5». Те же игры от Nippon Ichi, по-моему, в принципе не должны стоить, как финалки-долгострои. И, опять же, низкая цена в этом случае послужит оправданием за графическую убогость.



Илья Ченцов: Я предлагаю оставить только вторую категорию. Ну правда, когда на «Стиме» продавался Braid за 2 доллара с хвостиком, я чуть не купил, хотя играть в неё мне особо неохота, и у меня уже есть русское издание (тоже, думаю, стоящее в районе пяти баксов). Правда, про русский диск я в тот момент забыл.
То есть, чем ниже цена, тем больше вероятность импульсивной покупки.
Есть ещё такой нюанс, что цена игры во времени константой не является. Издатели могут нагло выбросить её на прилавки за $50, окучить тех, кому такая цена кажется приемлемой, а дальше начать снижать её + делать распродажи.
Но это денежный аспект. И мы в него, похоже, зря уклонились (это всё ты, Серёжа, виноват). Блежински-то делает акцент на том, что игры не должны быть «средненькими», в них должны быть какие-то фишки, секретики, «мемогенный контент» – его надо делать и рекламировать.
Призываю всех не полениться и почитать полностью речь Блежински – там совсем по-другому акценты расставлены.



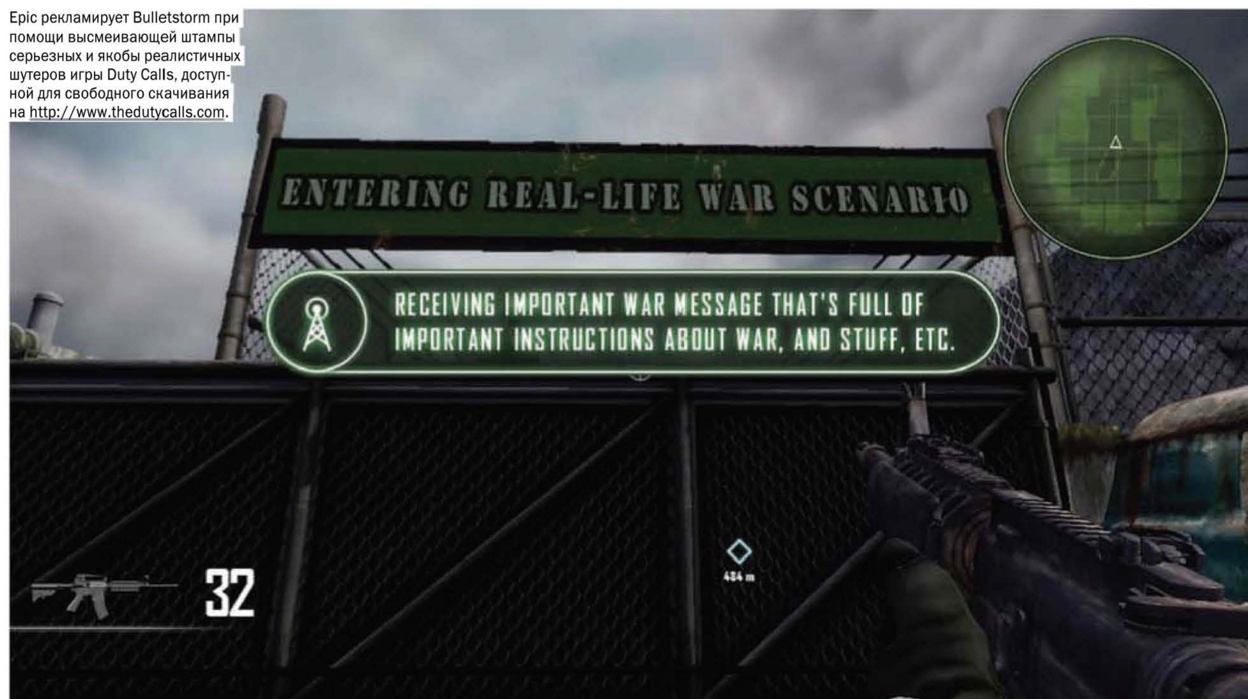
Сергей Цилюрик: Блежински говорит не о этом, да. Он обозначает проблему, одно из решений которой предлагает Стерлинг. Его позиция мне показалась любопытной и достойной обсуждения – даже в большей степени, чем речь Клиффа. Ты так не считаешь?
А речь Блежински больше касается того, как раскрутить игру и поддержать к ней интерес после релиза. Тут – да, секретики, пасхалочки и вирусный маркетинг. С вирусняком, правда, нельзя вообще быть уверенным ни в чем – да и, прямо говоря, действительно большого успеха на этом поприще добиваются немногие. Мне вот вспоминается моя любимая Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers – по ней Square Enix выпустила кучу роликов, в которых творилось черте что – на уровне упомянутого Блежински вирусного видео про женщину-осла в RDR – но этого никто толком не оценил, все покрутили пальцем у виска и прошли мимо. «Мемогенный контент» в игре-то есть, но внимание общественности к роликам так и не подключилось, а вышла Crystal Bearers прямо под релиз FF XIII, которая ее благополучно задавила. Ну не может дальний спин-офф для Wii тягаться с номерной частью для HD-консолей же. Никак.
В общем, я совершенно не спорю с тем, что тут имеет место быть маркетинговый провал; да, игры надо правильно рекламировать. Но методы Блежински, на мой взгляд, подходят уже достаточно раскрученным проектам – таким, о которых всяческие новостные ресурсы готовы и так писать сколько угодно, только повод им дай. А в играх от той же Nippon Ichi может быть хоть тысяча пасхалок, только вот все равно пофиг на них будет всем.
Или вот еще какая мысль, опять про цены: игры для портативных консолей стоят дешевле – не в последнюю очередь уж из-за того, что их разработка обходится дешевле. Вопрос: если выпускать подобного калибра игры на домашних консолях – с простенькой графикой, например, но продуманным и толковым геймплеем – почему бы не попросить за них ту же сумму в $30-40?



Илья Ченцов: Я про цену додумал свою мысль, она, в общем-то, простая – издателям надо следить за тем, как игра раскупается за разные деньги, и соответственно менять цену. Тут, правда, есть middle man – распространитель – мы ему уже выдали тыщу коробок за $30, тут уж его воля, продавать ли за $31 или за $60, а мы можем что-то сделать только после того, как эта партия разойдётся (я, разумеется, говорю как чистый теоретик, сам этим бизнесом не занимался, но предполагаю, что так дела обстоят).
Удобнее, конечно, когда издатель сам своё продаёт (в плане что цены поменять можно). Ещё удобнее, когда игра продаётся цифровым способом – тогда у тебя не будет ситуации с той самой тыщей коробок, которую завод уже за какие-то деньги сделал, а распродаются из неё только коробочек десять. Конечно, и электронный магазин требует обслуживания...
Что касается примера Final Fantasy Crystal Bearers – ну, значит, ролики недостаточно вирусные были. Вирусную кампанию Bulletstorm я видел, и Magicka тоже (я, правда, подписан на спам от Paradox), а «Кристаллоносцев» – нет.
Потом это же Final Fantasy – эти два слова уже многое говорят – кому-то хорошее, кому-то плохое.
Вы, кстати, видели Duty Calls, пародию на Call of Duty? (Спойлер: это скрытая реклама Bulletstorm). Там целая скачиваемая «как бы игра» под это дело написана. Мне, правда, не понравилось, что одну игру обгаживают, чтоб другую разрекламировать, но за живое задело. И товарища, который это видео в своём ЖЖ вывесил, тоже.
Но на Magicka я, впрочем, купился не из-за рекламы или даже рецензий, а посмотрев демку. Мораль отсюда, думаю, проста и в дальнейших пояснениях не нуждается. Замечу только, что этот вариант тоже вписывается в идею Блежински – в игре есть интересный геймплей (ну да, и шуточки), а демо его (и их) рекламирует. **СИ**



Deadly Premonition вряд ли смогла бы позволить себе быть настолько безумно оригинальной, если бы ее бюджет был на порядок больше.



Epic рекламирует Bulletstorm при помощи высмеивающей штампы серьезных и якобы реалистичных шутеров игры Duty Calls, доступной для свободного скачивания на http://www.thedutycalls.com.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА**

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

Mortal Kombat

«Мы строили, строили и наконец построили. Ура!» – однажды воскликнул Чебурашка, сдавая объект в эксплуатацию. Так же и авторы Mortal Kombat, достаточно истомив всех длительным ожиданием чуда, «наконец построили». С той лишь разницей, что в эксплуатацию они отправили не домик для друзей, а «игру мечты» – пожалуй, главный и самый важный выпуск до сих пор (как ни странно) популярного сериала.

PS3
XBOX 360







Артём Шорохов

Для тех, кто впервые взял в руки «СИ», умудрившись пропустить все наши предыдущие публикации по теме, – краткое содержание предыдущих серий. После банкротства Midway торговая марка Mortal Kombat перешла в собственность игрового подразделения Warner Bros., равно как и сама чикагская студия, ничем иным, кроме как сиквелами «Смертельной битвы», последние 18 лет и не занимавшаяся. Новый издатель, не стеснённый в средствах, поставил на зеро, поручив команде Эда Буна, наконец удостоенной собственного имени (отныне Midway Chicago зовётся NetherRealm Studio и щеголяет новеньким логотипом), создать «блокбастерный» Mortal Kombat. Такой, какой возродил бы сериал во всей возможной красе и заставил говорить о себе не только преданных фанатов, переживших десятилетие трёхмерных МК, но и всех заинтересованных геймеров, тех, для кого слово «Fatality» не пустой звук. Сложилось удачно: концепция возвращения знаменитого файтинга на двухмерные рельсы к тому времени уже была готова и даже более того – частично обкатана на предыдущем выпуске сериала, разработанном совместно с DC Comics. В общем, времени на изобретение велосипеда терять не пришлось – его, как и деньги WB, предстояло потратить на огранку и шлифовку будущего бриллианта. Весь прошлый год мы с интересом следили за проектом – брали интервью, ездили в гости к издателю, тестировали ранние версии игры… Настало время познакомиться с финальным вариантом и вынести вердикт.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
NetherRealm Studios
Верховный геймдизайнер:
Эдвард Бун
Количество игроков:
до 4 (tag versus), до 8 (в онлайн-лобби)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online
Страна происхождения:
США

Уже в продаже


У некоторых персонажей появились так называемые «стойки», из которых доступны новые приёмы.

ДРАКОН С ЭМБЛЕМЫ НАКОНЕЦ ТЯПНУЛ СЕБЯ ЗА ХВОСТ И ПРИНЯЛСЯ ЖАДНО ЧАВКАТЬ, ПЕРЕМАЛЫВАЯ СРАЗУ ВСЕ МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ ВСЕЛЕННОЙ MORTAL KOMBAT.

Признаюсь сразу – наиграться так и не успел. Нескольких дней, отведённых на ревью, оказалось мало, чтобы изучить Mortal Kombat от корки до корки, заглянуть в каждый потаённый уголок, да что там – даже увидеть каждое Fatality! И косвенно это говорит о самом главном: контента здесь преизрядное количество, фанатские деньги точно будут уплачены не зря.

И, говоря о контенте, в первую очередь вспоминаешь не почти три десятка персонажей или ровно три десятка арен. Лично я тут же думаю о насыщенном сражениями и заставками сюжетном прохождении. Об огромном Challenge Tower – режиме, что предлагает три сотни сумасшедших испытаний, одно безумнее другого. О мрачном, но не лишённом фирменного садистского обаяния Krypt, где множество страданий сулит множество открытий. И о том, как всё перечисленное увязано воедино, когда ты буквально купаешься в осознании того, что одно твоё удовольствие тут же рождает другое. Впрочем, хватит ходить вокруг да около, знайте: нынешний Mortal Kombat ужасно хорош для игры в одиночку, его на самом деле можно и нужно «проходить».





Сиди и смотри

И начать, конечно же, стоит с истории – того самого сюжетного режима, который Эд Бун смело называл лучшим из всего, что мы только могли видеть в файтингах. Слукавил ли? Ничуть. Не выпрыгни внезапно, будто чёртик из коробочки, недавний Fight Night Champion, на какие-то полтора месяца предвосхитивший Mortal Kombat, и любой уверенно назвал бы новый МК лучшей игрой-единоборством в деле подачи сюжета. Слово своё Бун сдержал: за те пять-шесть часов, что потратите вы на просмотр «кино с интерактивными драками» (в котором продолжительность видеороликов, «обслуживающих» абсолютно каждую схватку, едва ли не больше, собственно, экшн-части), вы не заскучаете ни разу. А уж если и впрямь помните детство и «ту самую» спрайтовую МК-трилогию со всеми её тайнами и сюжетным пышноцветом, то мелкая приятная дрожь во время «просмотра» обеспечена, это я вам обещаю. Как и то, что реплики Кейджа обязательно разлетятся на цитаты.

Начинается сценарный режим очень бодро – яркие диалоги, по-киношному поставленные сцены, внимание к мелочам… Очевидно сильнейшее влияние фильма Пола Андерсона. Вообще, об экранизации двух первых частей игры здесь напоминает буквально всё – от пейзажей и ракурсов до конкретных цитат и хореографии неинтерактивных боевых сцен. Но главное – сами персонажи. Унаследовав внешний вид у МК: Shaolin Monks, герои очевидно стараются походить на своих киношных собратьев. Дракон с эмблемы Mortal Kombat наконец плотоядно тяпнул себя за хвост и принялся жадно чавкать, перемалывая хваткими челюстями сразу все мифы и легенды своей вселенной. Пуристы, возможно, сочтут такой подход пораженческим – мол, вместо того, чтобы двигаться дальше, Бун со товарищи в который раз подпитывают бренд давешним успехом, всё пересказывая и пересказывая старые истории на новый лад, цепляя к давно отжившему своё сюжету-попурри всё новые блёстки и рюши. Впрочем, боль-


Этот кадр – не из сюжетного режима, а из рядового Fatality. Наконец-то камера в МК активна, а персонажи не стесняются «играть лицом».

Зов Спарты

Не секрет, что наиболее привлекательной выглядит версия Mortal Kombat для PlayStation 3. В первую очередь потому, что стандартная крестовина Sixaxis или Dual Shock куда больше подходит любому файтингу. Во вторую – благодаря поддержке 3D-телевизоров и наличию Кратоса – гостевого персонажа прямиком из God of War. Вопреки опасениям, Кратос доступен в меню выбора изначально, без каких-либо манипуляций с онлайн-магазином PSN. Он, как и ожидалось, не принимает никакого участия в сюжете (однако за него можно пройти аркадный режим и увидеть концовку в духе Mortal Kombat). А ещё он самый… низкорослый из героев игры. Свиреп и атлетичен, как всегда, но отчего-то дышит Шиве в подмышку и рядом с тем же Саб-Зиро выглядит если не хлюпиком, то недомерком уж точно. Отчего так – мы сказать затрудняемся. Впрочем, это и неважно (сражался же он, в конце концов, с титанами), главное – что в боевую систему гость вписан вполне сносно, хоть и дерётся не вполне «по-здешнему» – кулаками и ногами почти не пользуется, зато клинками машет без устали.

шинство энтузиастов сериала найдут, что возразить, и, пожалуй, без труда одержат верх в этом споре – хотя бы простейшим, но, без сомнения, самым действенным аргументом: «Это именно то, чего мы всегда хотели». Шах и мат. Не помышляя о статусе «игры как искусства», Mortal Kombat и впрямь всегда существовал лишь ради одной этой цели: радовать своих игроков. Дарить слепое, бездумное, жестокое, порой глупое и даже нелепое, но такое близкое сердцу, рефлексам и сохранившейся с детства мышечной памяти удовольствие. То самое, что обязательно испытает каждый давний фанат, на чьих глазах во всей красе разыграются сакральные сцены одной из главных мифологий геймерства. Противостояние Саб-Зиро и Скорпиона, закулисье таинственного турнира, интриги колдунов и тайны могущественных кланов ниндзя – всё то, о чём когда-то было рассказано (и рассказано кому – детям с богатым воображением!) скупыми строчками малобюджетных спрайтовых игр, наконец ожило, задвигалось и ринулось в атаку на изголодавшиеся по фансервису души геймеров – позавчерашних, вчерашних и сегодняшних.

И уже не хочется ворчать о том, что кино это постепенно ослабляет хватку, едва вырвавшись за пределы всё той же экранизации Андерсона и событий Shaolin Monks. Что ветвистое, пышное сценарное древо, ещё совсем недавно шумевшее на ветру необязательными, но любопытными подробностями, стремительно теряет листья, опускает детали, лишь пунктиром отмечает мотивацию героев и логику повествования, когда дело близится к развязке.



ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС, НА ГЛАЗАХ КАЖДОГО ФАНАТА, РАЗЫГРАЮТСЯ САКРАЛЬНЫЕ СЦЕНЫ ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ МИФОЛОГИЙ ГЕЙМЕРСТВА.

Сюжет тонет в количестве персонажей и плотности запланированных громких событий на единицу времени. Всё равно не хочется ворчать, как не хочется даже съехидничать на тему сходства со второй, куда менее удачной, экранизацией, выказавшей в своё время ровно те же самые симптомы. Судить игры по меркам кино, увы, всё ещё рано, а уж файтинги и подавно.

Тем более – файтинги со столь богатым сценарным бэкграундом, который, как ни крути, обязывает соблюдать множество правил и связывать множество событий, большинству из которых сто лет в обед. Отчасти поэтому, отчасти – чтобы сохранить



Armless Kombat – лишь одно из условий этого испытания. Второе – падающие с неба аптечки, одна из которых только что досталась Страйкеру.



В Башне у всех персонажей иные победные позы. На мой вкус, они будут даже получше «основных».

Challenge Tower

Режим одиночного безумия – ничуть не менее ценен для «прохождения» игры, чем Story Mode или допотопные Arcade-лестницы. При этом он настолько… самобытен, что будет правильно воспринимать его в полнейшем отрыве от всех прочих составляющих игры. Перво-наперво, знайте: здешние «сюжеты» – своего рода затянувшиеся шутки, прищурившимися разработчиками придуманные обоснования для очередного невероятного, нелепого, простого или сложного, но всегда странного испытания. И если первые несколько десятков этажей ещё как-то удаётся воспринимать неким эксцентричным миксом обучающего режима со сценарными обрывками, то позднее приходится подчиниться и, щёлкнув воображаемым тумблером, отключить голову, признать: Challenge Tower – это хулиганство чистой воды. Детский утренник. Шоу Бенни Хилла. Полнейшая эклектика. На всяком из трёхсот (!) мини-уровней, многие из которых и длятся-то не больше минуты, может приключиться абсолютно всё. Джакс и Соня попытаются перекрыть улицу, на которой запланирована съёмка нового фильма Джонни Кейджа, и разозлённый актёр полезет в драку, прихватив не обученного суперударам режиссёра. Милина сошьёт в подарок Скорпиону мягкую игрушку, и вам придётся на кулаках отстаивать своё право ненавидеть всё милое и плюшевое. Отстреливаться от зомби, бросать гранаты в ведро, выталкивать террориста-смертника за пределы арены, ловить падающие с неба бонусы, биться за столб живительного света, швыряться в противника собственными конечностями… Несколько страниц толстого журналистского блокнота исписано только самыми впечатляющими примерами того, чем приходится заниматься в Башне.

Это, впрочем, не значит, что Challenge Tower так уж безумно увлекательна – отнюдь. Даже притом, что на отдельных «этажах» изменяющиеся правила игры распространяются и на принцип управления, и на сам геймплей, здесь хватает и «мусорных» испытаний, заниматься которыми не столь уж интересно. А если пытаться осилить их все нахрапом, немудрено и вовсе заскучать. Башня хороша в малых дозах, её прохождение даже хочется растягивать – понимаешь, что дважды в эту реку не войти. Но настойчиво пихает в спину желание собрать побольше монет, которые скупо начисляются в награду за каждый новый уровень («скупо» – это в сравнении со Story Mode). Ведь добыть новые добивания и альтернативные костюмы, посмотреть всевозможные картинки и собрать в копилку музыку со всех до единой арен можно только в обмен на эти самые монеты. А потому – лезешь упорно, карабкаешься на эту башню, и чертыхаешься, и хохочешь в голос, и удивляешься новым горизонтам безумия тех, кто всё это для тебя навыдумывал.




В ранних версиях игры Саб-Зиро не оставлял ледяного клона, зато использовал контратаку при помощи самозаморозки. Рады сообщить – приём в игре всё-таки есть.



интригу, новый Mortal Kombat обзавёлся сценарием-матрёшкой, который не просто пересказывает известные события, но постоянно меняет их, удерживая в напряжении даже самого осведомлённого (особенно самого осведомлённого!) игрока, причём сохраняется интрига до самого финала.

И хотя в общем и целом такое «кино» выглядит вполне самостоятельным, ход событий и логика Story Mode требуют от зрителя определённой подготовки – в то время как до конца смысл иных сцен окажется ясен лишь тому, кто помнит не только сценарии оригинальных игр спрайтовой трилогии, но знаком также и с сюжетами трёхмерных МК. Не самый логичный, но всё же предсказуемый ход: в попытке привлечь к наконец-то облагороженному сериалу новых игроков NetherRealm сейчас очень важно не оттолкнуть «старичков», имеющих, как известно, обыкновение ворчать о том да о сём. Например – о том, сколь бесстыже классические игры расстилают сегодня перед поколением God of War. Так вот, перезапуск Mortal Kombat, очевидно, не из таких. Первая в новой волне, но девятая в цикле игра не только не стесняется корней и помнит подворотни, из которых когда-то появилась на свет, но и с видимой гордостью тычет ими в лицо. Сами решайте, хорошо это или нет. Я лишь скажу главное. Победная поза и второе Fatality Лю Кана – нарядный леденец на палочке для каждого из тех, кто помнит и любит Mortal Kombat II. Кровожадные деревья в Живом лесу не останутся голодными. А изредка, совсем-совсем не часто, в бою можно увидеть лицо Дэна Фордена и услышать легендарное «Toasty!!»

Дерись и не мирись

Теперь, пожалуй, нужно рассказать о том, что Mortal Kombat представляет собой в качестве, собственно, игры. Однако, тут, как и предполагалось, добавить к нашей прошлой статье попросту нечего. Да, это красивый ностальгический файтинг, пусть и не без некоторых графических изъянов (так, кого-то могут расстроить «недостаточно натуральные» волосы героев или не до конца честная система повреждений), комбинирующий mocap и сделанную вручную анимацию. Все поединки геймплейно двухмерны, а боевая система не зря названа разработчиками «наиболее глубокой из всех выпусков сериала». Концепция «слоёного» геймплея работает – играть и выигрывать и впрямь можно на одних только суперударах и апперкотах в тра-

Комбо-конфузы

Свой путь к геймерам новый Mortal Kombat начал с фальстарта: из четверых персонажей, представленных в публичном демо, не «сломанным» оказался лишь один, Саб-Зиро (да и тот был в состоянии нанести впечатляющий урон у края экрана – едва ли разработчики рассчитывали на нечто подобное. Скорпиона слишком быстрый и безнаказанный в воздухе телепорт обеспечил несуразно длинным комбо, вкупе с гарантированной X-ray атакой способным разом завершить раунд. Аутсайдер Милина, на первый взгляд не имеющая даже толковых комбообразующих движений, вдруг удивила всех самым настоящим инфинитом. И наконец, Джонни Кейдж откровенно насмешил: оказывается, можно выиграть бой, всего лишь нанося удар за ударом противнику в блок, если соблюдать нехитрый ритм и запастись изрядным терпением. Разумеется, всё это, а также многое другое, к выходу игры авторы поправили, отговорившись старостью и сыростью билда, на базе которого была собрана демоверсия. Конечно же, поправят и все новые эксплоиты, что вполне вероятно будут обнаружены комбосценой* в ближайшем будущем – в конце концов, именно ради этого и затевалась специальная система для динамической правки баланса. Всё это будет. Но осадочек, как говорится, остался.

*** Если вам интересны комбо-трюки Mortal Kombat, загляните на YouTube-канал CHECK (www.youtube.com/user/CHECK4900) – у его хозяина определённо талант к выявлению и использованию, хм, «недокументированных особенностей» МК-игр. С поступлением Mortal Kombat в продажу обязательно начнётся «гонка патчей», и CHECK в ней – один из очевидных фаворитов.**



Удобно: добудешь в «Крипте» концепт-арт альтернативного костюма – тут же откроется и сам костюм.



X-ray приёмы, как и Fatality, есть у каждого персонажа, включая боссов. И с точки зрения постановки выглядят они подчас внушительнее добиваний.





PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

А на ПК?

Самый распространённый вопрос в наших палестинах: «Выйдет ли новый МК на ПК?» Нет, не выйдет. Вернее, у издателя нет объявленных планов относительно портирования, и официальная позиция недвусмысленна: Mortal Kombat достанется лишь владельцам Xbox 360 и PlayStation 3. При этом игра построена на модифицированной версии мультиплатформенного движка (конкретно – Unreal Engine 3), а значит, технически затея вполне реализуема. К тому же Эд Бун уже однажды писал в Твиттере, что команда, дескать, «рассматривает такую возможность». В общем, надежда есть, слово за Warner.

дициях МК II, постепенно выискивая возможности для джаглов и использования коротких наборных комбо. X-ray приёмы, этакие «внутригеймплейные Fatality» – нужны, важны и, главное, к месту. Новичкам не составит труда использовать их, даже не заглядывая в мувлист (комбинация всегда одна: два шифта вместе), а серьёзным игрокам – наказывать неосторожного противника и больше полагаться на мощные комбо, используя special-шкалу на «заряженные» атаки или приберегая для комбобрейкера на тот случай, если противник перехватит инициативу. Играть приятно, играть интересно чем дальше, тем больше. Особенно – пока за дело не взялся вездесущий Интернет, и комбо для любимых персонажей приходится выдумывать самому вместо того, чтобы привычно зазубривать самую удобную комбинацию из веб-списка.

Как всегда, чрезвычайно важным для любого нового файтинга является вопрос глубинного баланса, логичность, продуманность и честность боевой системы. Однако делать серьёзные выводы на основании лишь нескольких дней знакомства с игрой, чей ростер насчитывает порядка трёх десятков имён, по меньшей мере, самонадеянно. Посему – лишь несколько личных наблюдений.

Как не однажды уже было сказано, нынешний Mortal Kombat старается поизящнее подать персонажей, но не перегнуть палку и остаться простым для освоения, «дружественным» файтингом. Так, с одной стороны, герои во всём укладываются в немудрёный шаблон, продиктованный базовой механикой игры, а с другой – в достаточной мере различны, даже индивидуальны, чтобы приходилось считаться с присущими каждому из них сильными и слабыми сторонами, не зацикливаясь лишь на двух-трёх «удобных» спецприёмах и умении «запрыгивать» соперника до смерти. Так, можно выделить более маневренных и более сильных персонажей, тех, кто полагается на умение вести бой от обороны, и тех, чьё преимущество в том, чтобы постоянно нападать... При должной фантазии можно даже разделить героев на «воздушных» и «наземных». Но одной из главных отличительных черт всякого участника «Смертельный битвы», бесспорно, является его способность к комбостроению. Строго говоря, цепочки из двух, трёх, а то и четырёх ударов (так называемые style combos) есть у всех – для вящего удобства они даже вынесены в отдельный закуток мувлиста. Однако куда важнее не само их наличие (или количество), но то, как они вяжутся со спецприёмами – простыми и усиленными, – а также всей прочей ударной базой персонажа и различными тактическими положениями,

какие только могут сложиться на поле боя. Согласитесь, куда приятнее наказать опрометчивый телепорт Скорпиона разрушительным X-ray приёмом или хорошей дамаговой комбинацией (в идеале – связать воедино), нежели всего лишь залепить наглецу апперкот да с тем и отпустить.

В настоящий момент, пока игра ещё совсем не изучена, неизменно возникают вопросы к тем или иным персонажам. Так, например, автор этих строк не особенно распробовал Страйкера и Шиву, как будто вовсе не имеющих способностей к приличным джаглам. Предполагается, что слабости героя непременно окупаются его сильными сторонами; вероятно, поэтому отдельные персонажи оснащены так называемыми Fast Tags – дополнительными style-комбо, по завершении последнего удара в цепочке автоматически переключающими игрока на второго героя. В tag-битвах двое на двое это и впрямь хорошее подспорье. И, тем не менее, вопрос равных шансов на победу (в первую очередь в классических «одиночных» матчах) всё ещё открыт. Нимало не удивлюсь, если в скором времени та же самая Шива вдруг вырвется в top tier – может быть, благодаря наличию сразу трёх дополнительных захватов, может быть, из-за коварного X-ray, который запросто ловит стоящего на земле противника вне зависимости от расстояния, или же по какой-то иной причине. Тут, как говорится, только время покажет.

Другое дело, если вы не файтер-профи, и Mortal Kombat для вас лишь способ скоротать время с друзьями за бодрой, ностальгической игрой – швыряться льдом, выписывать апперкоты, вводить kombat-коды на vs-экране и восторженно присвистывать, завидевши очередной брутальный X-ray или опробовав новое Fatality. На этом уровне, или, как предпочитают говорить разработчики, «слое», Mortal Kombat вне конкуренции уже сегодня – он удобнее в освоении и определённо зрелищнее, чем Street Fighter IV, не столь заморочен и куда более понятен, чем Marvel vs Capcom 3, не требует обширных базовых знаний, как большинство геймплейно-трёхмерных файтингов. «Провериться на совместимость» очень просто: если вы не морщитесь от одного лишь упоминания МК и с теплотой вспоминаете старые-добрые деньки за какой-нибудь «Сегой», нынешний Mortal Kombat для вас определённо удался. И даже более – для вас он в первую очередь и задумывался, и делался он специально для вас. Если нет – ваше право придавать избыточно много значения там и сям мозолящим глаз несуразностям игры. В Mortal Kombat нет вопиющих недостатков или очевидных недоделок, это безусловный плюс и хорошая демонстрация того, как сильно сумел укрепить позиции сериал, столь долго компрометировавший себя, но при этом процветавший за счёт некрупных бюджетов и безусловной фанатской любви, что все остальные его давно сьросили со счетов. Тем не менее, времени, а может быть, и умения, очевидно, опять не хватило – при просто-таки маниакальном внимании к мелким деталям в одном, в другом там и сям видны компромиссы и погрешности. Ловите образ: пропустив решающий удар в финальном раунде, боец красиво и ловко вскочит на ноги одним из нескольких заложенных в игру способов и тут же «потеряет сознание» в ожидании Fatality. Иными словами, круглую оценку я выписываю исключительно авансом – в надежде на действительно классный и со всех сторон вылизанный онлайн-режим (который мы по понятным причинам не успели опробовать), в расчёте на дельные и своевременные починки баланса и с оглядкой на то, что перед нами, как-никак, лучший Mortal Kombat за всю историю сериала.

ОЦЕНКА 9.0

Дым, лёд и зеркала

Увы, слишком многое мы узнали о Mortal Kombat задолго до выхода игры. И всё потому, что слишком многое разработчики опрометчиво оставили в публичной демоверсии, которую, как оказалось, не составило труда взломать, и вбросить в Интернет не только списки всех запланированных ачивментов и трофеев, но и перечень Krypt-наград, и материалы сценария, и даже графические файлы – в том числе изображения всех до единого персонажей игры, включая в то время ещё не анонсированных и секретных. Какие уж тут сюрпризы… И тем не менее, авторы Mortal Kombat сумели удивить – не ограничившись переиначиванием классического сюжета, вслед изменившейся истории они подправили и сам список персонажей. Как мы и предполагали прошлой осенью, полученные богом грома Рэйденом знания сыграли свою роль в судьбе героев, повлекли за собой события, изменившие их. Утаивать боле нет смысла (но вы можете прекратить читать врезку прямо сейчас): в результате попыток Рэйдена изменить предрешённый ход событий поменялись судьбами опальные воины клана Лин-Куэй Смоук и Саб-Зиро. Первый снял маску и выступил на стороне воинов Земли, второй… превратился в нового персонажа с отдельным списком приёмов и будущим, которое ещё только предстоит узнать.

Впрочем, несмотря на все досадные утечки, большинство из которых, очевидно, сильно ударили по маркетинговым планам Warner и NetherRealm, в игре ещё остались кое-какие тайны. Например, мы слышали немало «неиспользованных» фраз, в частности – объявление Babality и Brutality, обнаружить которые в новом Mortal Kombat у меня так и не вышло. Может быть, получится у вас?


Увы, отключить систему повреждений нам так и не удалось. Вероятно, поможет один из Kombat-кодов?

Внизу: Первое Fatality изначально доступно из мувлиста каждого персонажа. Комбинацию второго можно вслепую купить в «Крипте» (здесь что ни лот, то кот в мешке), однако она не отобразится в списке приёмов до тех пор, пока добивание не будет сделано хотя бы раз. А значит, нужно самостоятельно подобрать расстояние… или просто дождаться публикации полных списков в Интернете.







Субтитры на русском языке

Dragon Age II



Илья Ченцов

Если разглядывать скриншоты Dragon Age II, игра кажется вполне закономерным продолжением Origins с переработанным графическим дизайном и упрощенной в стиле Mass Effect диалоговой системой. Но на самом деле вторую «полновесную» серию цикла хочется назвать не сиквелом, а спиноффом, побочным ответвлением, так как идеологические отличия между O и II гораздо сильнее, чем мнится на первый взгляд.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.tactical. real-time
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Канада

Уже в продаже

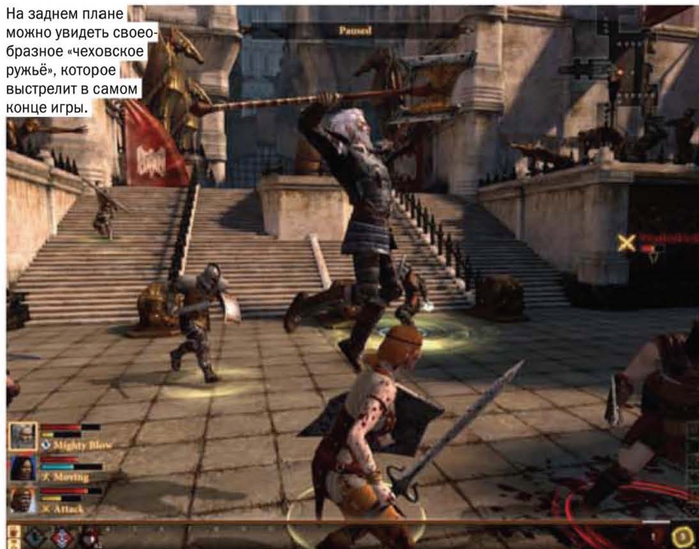


Dragon Age: Origins начиналась дома у героя, а потом он отправлялся в путешествие; в Dragon Age II всё наоборот – в начале игры ферелденец Хоук (тем, кто только что к нам присоединился, напомню, что это совсем другой человек любого пола на выбор) бежит вместе с матерью, братом и сестрой за море от наступающих орд порождений тьмы™, а потом понемногу обосновывается на новом месте, в городе-порте Киркволле, где и происходит основное действие игры. Казалось бы, сидеть в четырех стенах гораздо скучнее, чем весело шагать по просторам, но авторы придумывают герою разнообразные семейные и прочие насущные проблемы, так что вопроса «Чем заняться?» у вас возникнуть не должно.

Ограничив рамки места действия, сценаристы решили растянуть игру во времени, использовав интересный художественный приём: всё происходящее – на самом деле рассказ друга Хоука, гнома Варрика. Поведав об очередном знаменательном событии, Варрик периодически перескакивает на несколько лет вперед, где Хоук оказывается уже более уважаемым горожанином, да и многие старые дела принимают неожиданный оборот.

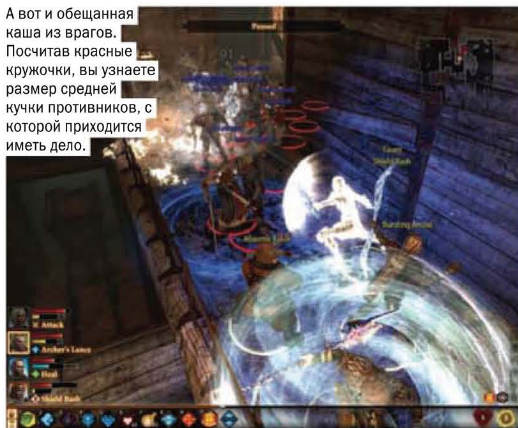
Сюжет Origins ругали за прямолинейность и предсказуемость, кратко его можно было описать фразой «собери войска на битву с драконом и убей его», и практически с самого начала было ясно, что всё так и будет. В Dragon Age II нам тоже сразу рассказывают, чем всё закончится, однако в первой главе повествование течет так неторопливо, что мы вначале недоумеваем, зачем нужно такое пространное вступление, а потом и просто забываем, к чему в конечном итоге должны прийти. Сюжет, впрочем, понемногу всё-таки развивается «с правильного конца», и мы, уже не думая о предрешенном финале, с нетерпением ждём, что же случится дальше – события разворачиваются куда менее очевидным образом, чем в Origins. А в конце оказывается, что и некоторые вроде бы второстепенные моменты из начала были действительно важны.

С другой стороны, животрепещущие вопросы вроде «зачем в игре появилась Флемет?» остаются без ответа (по крайней мере, в основном сюжете – признаюсь, что выполнил не все побочные квесты), а детали из импортированного сейва проскальзывают лишь в редких третьестепенной важности диалогах. Разбиение игры на разнесенные во времени главы тоже временами раздражает – некоторые интересные зачины не получают своего разрешения, пока действие не перенесется на три года позже, и приходится в ожидании развязки заниматься

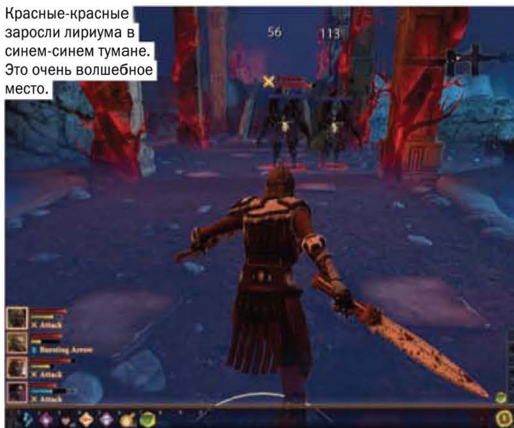


На заднем плане можно увидеть своеобразное «чеховское ружьё», которое выстрелит в самом конце игры.





А вот и обещанная каша из врагов. Посчитав красные кружочки, вы узнаете размер средней кучки противников, с которой приходится иметь дело.



Красные-красные заросли лириума в синем-синем тумане. Это очень волшебное место.

всякой второстепенной ерундой (её здесь много – помимо основных, есть отдельно «дополнительные» квесты, связанные с главным сюжетом, и «побочные», не говоря уже о заданиях компаньонов), так как при переходе в следующую главу все миссии из текущей пропадут.

Впрочем, гораздо более серьёзный недостаток Dragon Age II в том, что она не предполагает интересных способов разрешения встающих перед героем проблем. По этому поводу иронизируют даже персонажи игры: купец Хьюберт в ужасе рассказывает нам, что лошадка притащила из шахты воз с трупами, и невозможно понять, что случилось: «Полный город магов, и никто не может допросить лошадь!» Вот и правда что – магия в игре есть, но мирного её применения мы практически не видим (нам и вышеупомянутую лошадь-то не показывают). В той же Divinity II мы бы и коня допросили, и какие-нибудь тайные места волшебным образом разведали... Здесь же создаётся впечатление, что киркволлские колдуны годятся только на то, чтобы сойти с ума, попав под влияние демонов, и окончить свою жизнь, пав от рук Хоука и компании. Переговоры с одержимыми, разумеется, бесполезны, перехитрить их, убедить или провести экзорцизм нельзя. Даже если по прибытии в помеченное галочкой место злодей и пытается завести с нами беседу, можно смело щёлкать по любым репликам в разговоре – дело всё равно закончится дракой.

Разноцветный выбор в диалогах предполагает, что мы можем изображать «доброго», «жёсткого» или ироничного Хоука, но квесты устроены так, что, как ни бейся, герой получается склонным к геноциду злодеем. Представьте себе полную монстров штольню, в которой нас отправили искать уцелевших горняков. Игнорируя чудищ, направляемся в «квестовую точку», где нас встречает напуганный шахтёр. Хоук энергичным жестом указывает ему в направлении выхода – беги, мол, домой – и тот, повинуясь харизме защитника Кирквола, чешет в город, стараясь не привлекать внимание героя к тому ничтожному факту, что штольня по-прежнему кишит недружелюбными существами. Можно было бы подумать, что мы отыграли «злого» Хоука, сознательно отправившего смерда на верную смерть, – так ведь потом они встречаются в городе, и рудокоп оказывается цел, невредим и пьян. Более того, стоит лишь убить босса этой миссии, как проход в подземелья перекрывается и они считаются зачищенными – горнозаводчик благодарит Хоука и даже предлагает взять его в долю, хотя, повторюсь ещё раз, недобитых агрессивных гадов тот оставил множество. А это, между прочим, потерянные очки опыта! Авторы как бы говорят нам: «Не убил, ну и дурак!» – по-другому это издевательство никак не воспримешь.

Две игровых механики, боевая и диалоговая, опять существуют словно в разных измерениях, у каждого персонажа в каждый момент прописано, собеседник он, мясо или мебель. И в BioWare по-прежнему не осознают важность «необязательных» NPC в создании картины живого мира. Пусть у уличного попрошайки и нет важных заданий для героя, но он должен хотя бы выглядеть уличным попрошайкой, а не анимированной трехмерной моделью, прилепленной к стене дома, чтобы город не выглядел таким уж пустым. Пусть он подбегает к герою, теребит его за кольчугу; пусть в ужасе прячется, если рядом начинается побоище; да дайте герою возможность кинуть ему монетку – только чтобы на следующий день попасть в окружение уже десятка таких же маленьких оборвышей. Нет, NPC, конечно, рассказывают небылицы о подвигах Хоука, боевые товарищи, как обычно, перебрасываются ехидными ремарками (у Хоука, кстати, самое убогое чувство юмора во всей компании), городская стража приветствует нашу спутницу, капитана Эвелин, – но в наше время в ролевых играх существуют гораздо более живые города. Почему бы страже, например, не ловить выходящих по ночам разбойников? (Такое, впрочем, происходит – но опять же только в рамках конкретного квеста).

Да, я понимаю, что куча ресурсов ушла в жуть какие кинематографичные ролики, где герои выразительно косятся

Справа внизу: Обязательный скриншот с кровищей. Герой по-прежнему пачкается в ней и потом появляется в роликах с измазанной физиономией. Чистыми остаются только волосы и борода.

Не бывает голубей

Палитра новой Dragon Age радует свежими красками. Цвета по-прежнему приглушённые – ядовитые тона оставлены лишь для магических эффектов – но от засилья оттенков бурого авторы отошли. Невольно вспоминаются скриншоты 2004 года с героями, одетыми в синее. Девушка сзади – кажется, ранняя инкарнация Морриган. Нет, в Dragon Age II я её не нашёл.







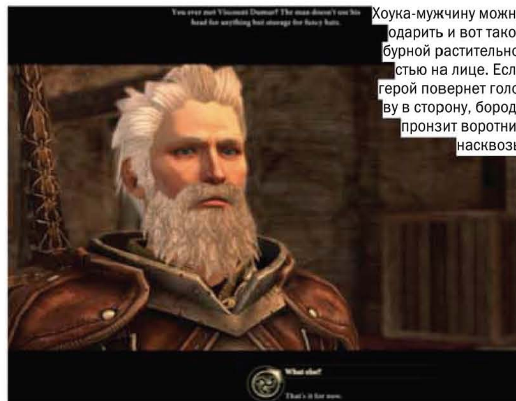
МНЕНИЕ
МАРИНЫ ПЕТРАШКО

То ли ожидания мои от первой части были куда больше, то ли, и правда, разработчики нечаянно открыли секрет Полишинеля, но вторая серия «Драконьего века» понравилась мне куда больше первой. При всех очевидных ее недостатках и упущениях. Вот прямо по формуле «сделали хуже, а получилось лучше».

С какого конца вам раскрыть тему? Ну, начнем с неприятной новости: бытописатель из Варрика никакой. По его рассказу (вы же помните, что вся игра – это рассказ гнома?) выходит, что все потенциально живописные места, по которым Хоук приключался, на поверку выглядят совершенно одинаково. Разработчики не поленились задизайнить хорошее такое «зашибись-подземелье», но потом поняли, что больше полудюжины на всю игру не настрогают. А потому одна и та же декорация то оказывается жилищем контрабандистов, то беглые маги в ней скрываются, или драконы размножаются бесконтрольно – сценарист нашел десятка два способов показать нам одну локацию сперва справа налево, потом слева направо и поперек. Увы! Даже в театре, бывает, добиваются в рамках ограниченного пространства сцены бОльшего разнообразия, собирая третью декорацию из кусков первой и второй, но чудеса блочного построения создатели отвергли, и мы созерцаем уникальные, но однообразные «кишки» локаций. Да, «кишки». Проблема отсутствия открытых пространств стоит еще острее, чем в первой части. В этом же списке «надоелостей» очевидное засилье драк. Кроме как лупить падающих на партию прямо с потолка (опять же, как в театре, только в театре марионеток) супротивников, заняться тут особо и нечем. В том смысле, что любое занятие, взялся ли геймер решать проблему благородных пиратов или помогать добрым горожанам, всенепременно закончится мордобитием.

Вместе с тем, гораздо приятнее гасить многочисленных гадов во имя разрешения мелких бытовых проблем, своих и соседских, чем во имя философско-политических высей первой части. Нет, правда. Сценаристы вовремя осознали, что теологи-социологи (и всякие другие «-ологи») из них никудышные, и вполне разумно подались в бытописатели, в чем и преуспели. До такой степени, что за интригой Dragon Age II следить не менее интересно, чем за похождениями героев классической Baldur's Gate. А это, как ни крути, огромнейший плюс.

Вот только одно «но» – тема Флемет не раскрыта!



Хоука-мужчину можно одарить и вот такой бурной растительностью на лице. Если герой повернет голову в сторону, борода пронзит воротник насквозь.



Вверху: К концу игры герои будут примерно двадцатого уровня, так что собрать все возможные плюшки не получится. Однако полностью освоить какое-то одно дерево – без проблем.

друг на друга и делают классический жест №2 (кроме шуток – играют трехмерные персонажи классно). Но ролики-то занимают от силы один процент игрового времени, а прогулки по Киркволлу – не меньше десяти (оставшееся – сражения). Понятно, что городские улицы периодически становятся полем боя, и совсем убрать их вроде бы нельзя – но ведь и в этом качестве они слишком декоративны. Острые колья, почему-то заменяющие лестницам перила, прямо-таки жаждут крови – но увы, насаживать на них врагов не позволено, и это в игре, где каждый второй убитый злодей взрывается десятками мясных ошмётков. Перепады высоты по-прежнему являются обманом зрения: ни тебе скинуть назойливого разбойника с обрыва, ни пострелять с высокой горы в долину. Тех же зевак можно было бы, например, брать под телепатический контроль и заставлять сражаться на нашей стороне – такое, кстати, было ещё в Baldur's Gate. Но не здесь.

Вообще, тактическая часть Dragon Age II оставляет желать много лучшего: вместо того, чтобы использовать наиболее эффективные умения, нам приходится просто перебирать их все по очереди в ожидании перезарядки самых нужных. Пусть у огненного монстра слабость к заморозке: мы все равно ударим в него и молнией, и фаерболом, и каменным кулаком, потому что нет никакого резона просто стоять и ждать, пока холодное заклинание будет снова готово. В конце концов, бесконечно использовать самые мощные атаки тоже невозможно, ведь на них расходуется мана или выносливость – так дайте игроку возможность самому решать, когда экономить силы, вместо того чтобы пялиться на таймер.

Поведение управляемых искусственным интеллектом коллег действительно стало более разумным и менее раздражающим, но возможностей ручного управления по-прежнему недостаёт. Например, хотелось бы иметь кнопку «Не использовать умения» – если персонажу нужно накопить ману для какого-нибудь мощного приёма, очень неприятно наблюдать, как он то и дело тратит её на всякую ерунду, повинуясь тактическим настройкам (если их отключить совсем – соответственно, стоит столбом, попытка частичного отключения приводит к ещё более непредсказуемым результатам). Здесь, впрочем, помяну добрым словом режим Panacea ветки Vengeance у Андерса – в нём он не может применять атакующие заклинания, и поэтому активировать его выгодно не только для лечения отряда, но и для того, чтобы «собраться с силами» для решительного нападения. У воинов в этом отношении полезно умение Bolster, ударными темпами восстанавливающее выносливость.

Система развития героев вообще стала ощутимо богаче. Классы немного перебалансировали: воинам запретили стрелять из лука, дав зато возможность с разбегу таранить врага даже при обычной атаке; разбойникам отныне нельзя махать мечами, на их долю кроме луков



Слева: Меню доступа к карте, снаряжению, характеристикам персонажа и всему прочему на экране на самом деле есть. Можете попытаться отыскать его на этой картинке. Впрочем, использовать горячие клавиши всё-таки удобнее.

ЗА КОНФЛИКТАМИ ТЕПЕРЬ СТОЯТ КОНКРЕТНЫЕ ЛЮДИ (ПУСТЬ НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ И РОГАТЫ).

остались парные кинжалы, с помощью которых можно накручивать смертоносные комбо-удары. Кроме этого, романтики с большой дороги могут научиться быстро перемещаться за спину врагу (чтобы воткнуть и там два раза провернуть), либо поближе к попавшему в беду другу, а также морочить врагам головы, давая им нюхнуть слезоточивого газку, прикидываясь шлангом или даже выставляя вместо себя умело сделанное чучелко. Арсенал заклинаний магов также как минимум не уменьшился.

Большинство умений можно прокачивать «вглубь», увеличивая их эффективность или время действия. Как и раньше, на седьмом и четырнадцатом уровне дают выбрать дополнительные специализации. Наконец, уникальное дерево умений есть и у каждого из компаньонов.

Увы, хоть нам и обещали, что теперь не придётся брать ненужные способности, чтобы добраться до по-настоящему «вкусных», структура деревьев развития зачастую предполагает, что особо ценное умение можно получить, лишь раскидав сколько-то очков по другим его ветвям. С другой стороны, если уж вы проработаете один «куст» по всем направлениям, сможете получить солидный бонус ко всем его умениям.

К сожалению, двухуровневый интерфейс экрана прокачки несколько громоздок: на верхнем уровне можно обозреть всё, но лишь в пиктографическом виде; чтобы прочитать описания способностей, просмотреть апгрейды и собственно выбрать новые умения, нужно щёлкать на каждое дерево по отдельности.

«Личные данные» персонажей также разнесены на несколько экранов: сила-ловкость-атака-защита отдельно, устойчивость к стихийному урону отдельно (некоторые пункты при этом дублируются). При этом есть параметры, не видные вообще нигде: например, скорость регенерации здоровья или уровень навыка взлома, притом что существует снаряжение, улучшающее эти характеристики.

Авторы с прямо-таки лепреконской хитростью умудряются превращать в обузу даже, казалось бы, положительные нововведения. Как я уже писал в предрелизной статье, отныне вражеские удары, выстрелы и заклинания не «догоняют» ваших героев – даже если бандит уже занёс свою саблю, можно в последний момент отбежать из-под атаки. Удобно? Приятно? Да – если герой у вас под управлением один. Получается что-то вроде последней «Готики» – рубанул, отскочил, перезарядился, рубанул посильнее, – скорее экшн, чем тактика.

Теперь представьте, что в вашей команде четверо, а любителей комиссарского тела несколько десятков. Получается вражин по пять на каждого, ото всех не наотбегаешься (справедливости ради замечу, что иногда соратники, особенно стрелки, всё-таки меняют дислокацию, но гонять их вручную всё-таки сподручнее), а стоять пнём тоже обидно. Задать очередь действий («отбежал-ударил-отбежал») не дают. Тут бы кстати пришёлся мультиплеер, но за ним надо опять же обращаться в древнюю Baldur's Gate.

Десятки возникающих из воздуха врагов – это тоже следствие приятного новшества: воины отныне попадают мечом не только непосредственно по тому врагу, которого атакуют, но и по всем противникам, имевшим несчастье оказаться рядом. Эффективность мясозаготовки возрастает примерно в три раза – а значит, чтобы придать происходящему надлежащую эпичность, надо пропорционально увеличить поголовье бычков. Встретив тёмной ночью на улице десять разбойниц из клана «Невидимых сестёр», будьте готовы к тому, что вскоре откуда-то сверху спрыгнут ещё десять, а возможно, и ещё столько же. Сбежать из драки по-прежнему невозможно – а значит, приходится, сжав зубы, и во второй, и в третий, и в десятый раз давать сёстрам братского пинка. «Стратегия» при этом примитивна до слёз: первым делом избавляемся от колдунов и ассасинов (первые могут наносить большой урон на расстоянии, вторые очень больно бьют в спину), затем от стрелков, а от мечников и прочих недальнобойных громил можно сколь угодно долго носиться по карте, потихоньку отстреливаясь или отмахиваясь мечом (работает даже с боссами). Разнообразия не хватает ни в видах противников, ни в дизайне карт: город состоит от силы из десятка небольших локаций, «подземелий» ещё примерно столько же, и они бесстыдно используются повторно для разных миссий.

Еще одна помеха «тактичности» Dragon Age II – положение камеры. Раньше она была «птицей низкого полёта» только в консольных версиях, теперь взглянуть на поле боя свысока, оценивая ситуацию в целом, нельзя и на PC. В результате переключаться между персонажами, чтобы посмотреть, «как они там», приходится ещё чаще – мини-карта даёт какое-то представление, но на ней все герои обозначены серыми кружочками, а все враги – красными, и понять по ней, бьёт ли это босс хилую волшебницу или жалкий призрак пытается одолеть могучего воина,

Как это было в Baldur's Gate II

В классической RPG, созданной BioWare в 2000 году, можно было «ролеплеить», например, следующим образом: «Честная компания заваливается в таверну. Воровка Налия сразу запускает ручку в мошну толстого гнома, и успешно выуживает несколько золотых монет. Друид Джахира наводит чары на служанку и заставляет её устроить драку с пьяницей. Вскоре против наших героев ополчается почти весь трактир, и начинается кровавая резня, среди которой то и дело раздаются неодобряющие вопли рейнджера Минска и попискивание Аэри. Минск, впрочем, одной рукой утирает слезы, а второй рубит несчастных завсегдатаев таверны (смачно разлетающиеся куски мяса были в играх BioWare уже тогда). Наконец, недовольство достигает предела и спутники начинают один за другим дезертировать из отряда. Но дочь Баала, не унывая, подходит к бармену и интересуется насчёт развлечений. Тот отправляет её в заднюю комнату – там оборудован уютный бордельчик, где послушный раб готов исполнить все её желания. Во время отдыха героиня читает исцеляющие заклинания».

Воспользоваться секс-услугами разного качества и степени извращенности, равно как и закрутить роман, можно и в Dragon Age II. Однако зачаровывать, грабить и убивать мирных жителей здесь увы, не позволяется.

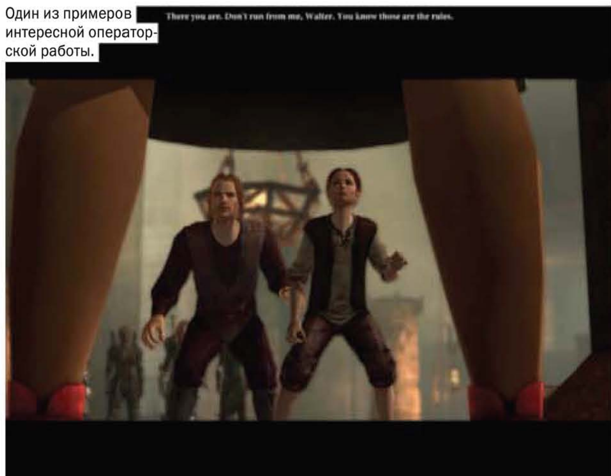




Увидев надпись «Sten», не спешите радоваться старому знакомому. У кунари вместо имен должности, и «стен» – это просто командир взвода, их вам встретится не один и не два.



Внизу: Быстрого переключения наборов оружия (например, между луком и мечом) теперь нет. Особенно это неприятно, если играешь разбойником – воинам стрелковое оружие и так недоступно.



Один из примеров интересной операторской работы.



тяжело. Из «вида снизу» неудобно и целиться во врагов – часто они сливаются в непонятную кашу, и заниматься пиксельхантингом, выискивая в куче храмовников офицера, весьма муторно. Та же напасть и с выбором места, куда герой должен бежать – почему-то некоторые даже совсем близкие точки вдруг оказываются недоступными, и приходится, грубо говоря, передвигаться на два шага в три приёма.

И всё-таки, несмотря на всё вышесказанное, некоторые драки, пусть и с тупым мясом и в одинаковых декорациях, увлекают – авторы по-прежнему умело балансируют сложность, так что одержать верх удаётся из последних сил. А, например, дракона на рудниках (ну, про которого лошадка нашептала) мне победить так и не удалось. Стимул переигрывать, пробовать другие классы и схемы прокачки героя, стало быть, есть.

А впрочем, есть же такие люди, кто играет в Dragon Age II из-за сюжета. Предположим, что их не волнует качество боёвки, если можно «промотать» её на минимальной сложности. Игра для них превратится в череду интерактивных заставок на движке – повторюсь, технически сделанных на очень высоком уровне, с отличной игрой виртуальных актёров. История в этот раз тоже получилась гораздо лучше, человечнее: и речь не только об отношениях Хоука с семьёй и товарищами, но и об основных конфликтах – за ними теперь стоят конкретные люди (пусть иногда и рогатые), а не стадо зомби под началом непонятно какие цели преследующего дракона-лича.

Подкачала только интерактивность. Каждый раз, когда Хоук должен сказать своё веское слово, нам предлагаются на выбор три варианта реплики – мирная, ироничная и, скажем так, энергичная. Полностью фразу мы не видим – как в Mass Effect, доступно лишь краткое содержание. Разочарования при такой системе неизбежны – хочешь взять собеседника за горло, а Хоук лишь грозит ему пальцем; хочешь пошутить остроумно, а выходит такое петросянство, что даже товарищи по партии потом журят. Кроме того, если подряд выбрать реплики разного свойства, это и прозвучит неестественно – только что герой был доброжелателен, и вот уже говорит грозным голосом, хотя ничего вроде бы и не случилось.

В Origins, по крайней мере, можно было самому представить, с какими интонациями серый страж произносит свои фразы, и такого диссонанса не было.

Но гораздо хуже – то, что выбор перед нами ставится большей частью иллюзорный, а меньшей частью неестественный. Выше я уже говорил, что, какую реплику ни выбери в диалоге с боссом миссии, драться всё равно придётся. И только после того, как мы положим в неравном бою два-три десятка магов-отступников или храмовников (а у них ведь тоже, наверное, семья, дети…), нам иногда позволяют спасти какого-нибудь одного неустойчивого юношу, обещающего, что он «больше не будет», или дают высказать мнение, укрепляющее или расшатывающее дружбу Хоука с кем-то из товарищей.

Неудивительно, что и ключевые альтернативы – классическое «на чью сторону встать в конфликте» – здесь смазаны. Всю вторую главу мы будто бы работаем над предотвращением назревающего кризиса – только чтобы потом оказалось, что наши труды были втуне. В третьей, с другой стороны, мы помогаем «и нашим, и вашим», причем отказаться от поручений ни той, ни другой стороны нельзя (сравните, например, с Fallout: New Vegas, где наши действия ещё до развязки определяют, «за кого мы»). Когда же в конце мы всё-таки выбираем, к кому примкнуть, нам всё равно приходится сражаться и с теми, и с другими (за одну из сторон мизансцена получается особенно дурацкая). И ведь если битва с финальным злодеем оказывается действительно эпической, гораздо интереснее, чем в Origins, то второго от конца босса можно было бы спокойно сделать необязательным. Хотя – за него ж два уровня дают!

Вот уж правда парадокс выходит: игра, вроде бы, неплохая и не такая уж длинная, однако примерно половину её можно было бы без ущерба для качества вырезать – однообразные бои, прогулки по мертвенькому городу. В магазинах закупаться через меню (возможность заказа рун, бомб и зелий на дом есть уже сейчас), в гости к компаньонам и на квесты – сразу телепортироваться через карту. В конце концов, у нас же есть обрамляющее повествование, в рамках которого возможны подобные условности.

Есть и другой способ – сделать среду живее, повысить интерактивность. Но среди «песочниц» конкуренция нынче гораздо выше, чем среди тактических RPG с боями в реальном времени.

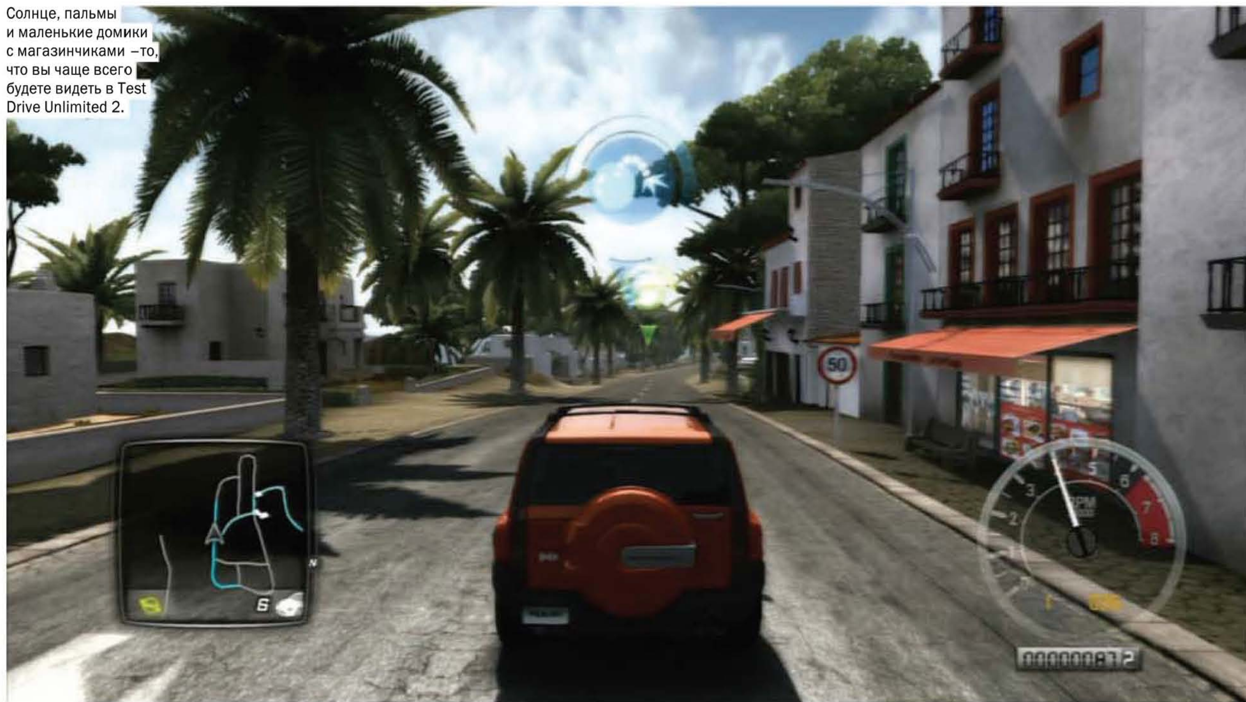
ОЦЕНКА 8.0

Вверху: NPC ненавязчиво цитирует песенку про «Шестнадцать тонн» в отчаянной попытке сделать город хоть немного менее унылым.

Внизу: Менять время суток можно через карту. Некоторые задания доступны только ночью или только днём. При этом течения времени как такового нет, не считая переходов между главами – ждать, чтобы что-то случилось, не имеет смысла, равно как и бояться пропустить нужный момент.

В BIOWARE ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ОСОЗНАЮТ ВАЖНОСТЬ «НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫХ» NPC В СОЗДАНИИ КАРТИНЫ ЖИВОГО МИРА.





Солнце, пальмы и маленькие домики с магазинчиками – то, что вы чаще всего будете видеть в Test Drive Unlimited 2.



Юрий Левандовский

Test Drive Unlimited 2

Несколько номеров назад вы могли прочитать наши впечатления от превью-версии Test Drive Unlimited 2. Практически сразу же вышла полная версия игры, но с рецензией мы торопиться не стали, уж больно неоднозначной получилась игра, потребовала длительного изучения.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
racing.arcade.freeplay
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Eden Games
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online (до 16 игроков)
Страна происхождения:
Франция

Уже в продаже



Как говорилось в превью, Test Drive Unlimited 2 – гонка не совсем обычная, машины здесь постольку, поскольку сверкающие дорогие авто – неотъемлемая часть шикарной жизни на Ибице. И TDU2 не пытается стать лучшей в жанре, не соперничает с Need for Speed или Burnout, нет. Разработчики хотели сделать нечто особенное, игру такую, что отстояла бы в стороне от привычных страстей жанра, стала бы своеобразным арт-хаусом для определенной группы геймеров-гонщиков. И, надо сказать, это удалось. Но – обо всем по порядку.

Кратко перечислим все особенности, о которых говорилось уже не раз. Перво-наперво здесь теперь сразу два острова – Ибица и Гавайи. Также имеется сюжет – с персонажами, заставками и озвучкой, все как положено. Есть смена дня и ночи, меняются погодные условия. Дошло дело и до внедорожных гонок, а значит появились и бессчётные проселочные колеи.

Кое на чём хотелось бы остановиться более подробно. Например, нельзя не упомянуть сложность местных соревнований. Если вы решите играть лишь в синглплеер TDU2, сразу нужно понять, что здесь есть строгое разделение на развлекательные побочные задания (довезти машину до сервиса, подбросить девушку до дома) и, собственно, сюжетные гонки. Первые всегда не слишком сложные и добавлены в игру для, так сказать, приятного времяпрепровождения. Собственно, поэтому-то многим и нравилась первая часть – оказывается, есть немало людей, кому не нужна гонка за первенство, соперники и адреналин, им просто нравится колесить по острову, созерцать красоты и от этого получать удовольствие. Как раз для этого и созданы побочные миссии, которые произвольно генерируются здесь одна за другой, вне зависимости от того, насколько вы успели прокачаться и на каком авто разъезжаете. Подбросить опаздывающего на работу клерка, свозить чью-то машину в ремонт или постараться в сохранности доставить до дома перебравшую девчонку, которую мутит на любой кочке, – заняться этим можно всегда и заниматься этим можно бесконечно. Более того, теперь появились и уникальные задания. Например, однажды вам предложат сделать снимки острова и автомобилей. Причем из ориентиров у вас – лишь изображение места, где нужно сделать фотографию, и примерное описание того, что на ней должно быть. Скажем, закат у моря или свет от маяка в ночи. Мы говорим о гоночной игре, не забыли? Тогда переходим ко второму типу соревнований – гонкам.

Гонки тоже разделяются на типы – от обычных круговых, до заездов, в которых нужно получать очки, поддерживая скорость движения выше оговоренной в задании. И вот тут вас ждет главная подстава со стороны Test Drive Unlimited 2. Чем выше класс соревнований, тем труднее становится играть. Причем всякий раз сложность увеличивается гигантским скачками, ни о какой плавности не идёт и речи. Если первые гонки вы можете выигрывать, даже закрыв глаза, то через несколько чемпионатов вы приметесь проклинать все – физику, разработчиков, камни, деревья, повороты, диск. Зачем так садистски дёргать игрока – совершенно непонятно. Особенно удивляет вот что. В чемпионате есть несколько типов



Если у вас нет гарнитуры, можете общаться с друзьями жестами.

гонок, и если в обычных заездах все соперники, за исключением явного лидера, моментально остаются где-то позади, то в заездах на время AI читерит по-чёрному. Чаще всего это выглядит так: вы сражаетесь с машиной и трассой, выжимаете из железяки, как вам кажется, всё до чуточки, а затем с удивлением обнаруживаете, что приехали в лучшем случае четвертым, да ещё и с огромным отставанием. Раздражает это, что и говорить, безмерно. Если вдруг решитесь проходить сюжетный режим, подготовьте домашних к тому, что вы будете швырять джойстик о стену, выкрикивать матерные слова и демонстративно ненавидеть эту игру (которая на самом деле вам вроде как нравится). Справиться с этим не помогут ни вполне приличные заставки, ни горестное выражение на ненавистном лице наконец-то проигравшего соперника.



Вверху: Перед тем, как начнется заезд в онлайне, вы можете не только посмотреть характеристики машин у друзей, но и даже посидеть в них!

И ведь сложность взвинчивается не только из-за жульничающего AI, винить стоит и дизайн трасс, и капризную физику. А зачастую – ещё и себя – за то, что умудрился купить «неправильную» машину. Да-да, здесь есть как те автомобили, что по дороге летят словно по рельсам, так и те, которые на том же асфальте мотает, будто пирожок в проруби. Запомните главное правило: всегда соглашаться на тест-драйв перед покупкой, знать, не зря игра так называется. И ещё один бесплатный совет: ни в коем случае не берите первой машиной Мустанг, это худшая покупка, которую только можно совершить.

Что же касается трасс, почти все асфальтовые дороги попросту шикарны, ездить по ним очень интересно. А вот горные серпантины нередко вызывают настоящие приступы ярости – такое ощущение, что все эти камешки, столбики и кустики разработчики нарочно расставляли именно так, чтобы обязательно в них врезались.

Теперь вы, наверное, уже и не понимаете, а зачем тогда вообще нужна такая игра? Как уже говорилось, она и впрямь не для всех. Если вам нужна ещё одна «обычная гонка», лучше купите Need for Speed: Hot Pursuit – она красивее, она динамичнее, там лучше физика, там больше выбор машин. Но нет того, чем хороша Test Drive Unlimited 2, – ощущения, будто это и не гонка вовсе, а симулятор красивой жизни в обнимку с автомобилями.

TDU и впрямь единственная игра жанра, где у вас есть виртуальный персонаж, которого вы одеваете, меняете ему внешность, покупаете ему дома с просторными гаражами и собираете парк красивых машин, не ради того, чтобы затем прощёлкать их в менюшке, а чтобы и впрямь разместить красавиц на паркинге и с гордостью продемонстрировать заглянувшим в гости друзьям. И, конечно, без онлайна половина шарма игры пропадает. Причем нужны вам не просто какие-то «люди из Интернета», а именно друзья, также играющие в Test Drive Unlimited 2. Ведь когда по острову ездят сплошь незнакомцы, а в магазинах вы встречаете лишь клонов кого-то из начальных персонажей, это не делает игру ни лучше, ни разнообразнее. А вот когда вы можете пригласить в дом своих настоящих друзей, прихвастнуть новыми джинсами или шикарной Ламборгини, вызвонить пятничным вечером на дружескую гонку – вот это на самом деле здорово, ради этого стоит купить диск и даже друзей заставить купить его тоже.

Кстати, помимо того, что вы можете просто созывать друзей, вы можете также создать собственный клуб, у которого будет своё место на острове. Внутри клуба ведётся статистика гонок, и всегда можно узнать, кто лучший пилот. Помимо внутренних разборок, разумеется, можно устраивать битвы между клубами. За это вы получаете клубные очки опыта и, собрав кругленькую сумму, можете усовершенствовать своё пристанище, получить доступ не только к новому зданию, но и к новым машинам.

Вообще приобретение автомобилей в Test Drive Unlimited 2 не такое уж простое занятие. Даже если вы хотите купить банальную Subaru Impreza, вам для начала нужно найти на острове магазин,



Внизу: Хочется отметить, что кокпиты в TDU всё еще хороши. Конечно, не Shift 2, но работа камеры внутри получше, чем во многих современных гонках.

который торгует японскими тачками. А уж если вы захотели какую-то эксклюзивную машину, то вам придется выполнять различные задания, прикладывать немало усилий. С одной стороны, это расстраивает, так как тот же Фольксваген «Жук» хочется иметь в гараже почти всем, а в этой игре его нельзя просто купить, можно только заслужить, выполнив определенные задания. С другой, это повышает ваш интерес к игре, заставляет вкапываться поглубже, интересоваться новым. Виртуальные деньги и без того текут рекой, а вот показать друзьям в гараже заветную машину не каждый может.

Пожалуй, стоит сказать пару слов о лагах и всевозможных неполадках в мультиплеере, ведь от стабильности онлайна зависит львиная доля удовольствия. Спешим вас расстроить: недоработки есть. И одной из причин вынужденной задержки рецензии стало именно то, что практически сразу после запуска разработчики отключили половину онлайн-возможностей, и серверы функционировали в каком-то подобии профилактического режима. И вот наконец-то после патча 1.01 все работает именно так, как задумывалось изначально. Открыты клубы, можно спокойно сконнектиться с друзьями и погонять в своё удовольствие. Единственное, что до сих пор не ясно, каким образом отображаются игроки во время фрирайда. Как мы ни пытались присоединиться к фрирайду знакомых, так ни разу это и не получилось. А ведь как здорово в первой части было собраться компанией возле какого-нибудь пляжа, обсудить новости и просто покататься по острову в свое удовольствие этакой толпой на колёсах. Теперь этим мы занимаемся, собираясь в клубе и устраивая гонки. И ведь никуда не пропал со времён первой части самый длинный заезд в игре – вокруг всего острова. Где ещё вы сможете проехать сто пятьдесят три километра реальных дорог в одном соревновании? Мы такой другой игры не знаем.

В итоге получилась очень неоднозначная, но по-своему обаятельная игра. И пусть графика здесь уже не передовая, машины порой скользят как масло по сковороде, а в онлайн-заездах соперники телепортируются кто куда. Зато, если вы сумеете найти единомышленников среди друзей, Test Drive Unlimited 2 сможет стать вашим новым домом на долгие недели. А два гигантских острова, которые можно (и нужно!) исколесить вдоль и поперёк, возможность наряжать персонажа по своему вкусу, покупать дома и машины, навещать квартиры и гаражи друзей – всё это делает игру поистине уникальной. Советовать её всем, конечно же, неразумно. Более того, большинству, ради сбережения нервов и желания четвертовать советчика, мы и вовсе посоветуем обойти её стороной. Но если вам уже всё равно, какой цифрой завершится на этой странице текст, если вы способны понять, каково это – каждый вечер встречать с мыслью «А не прокатиться ли с ветерком по Ибице?» и незаметно, неделю за неделей, возвращаться к вроде бы по всем статьям провалившейся игре... Вы, пожалуй, всё-таки дадите TDU2 шанс. На свой страх, риск и удовольствие.

ОЦЕНКА 6.5

Круиз-контроль

Чего больше всего не хватает в Test Drive Unlimited 2? Нет, не крутой физики, не тысячи машин и не возможности вытянуть из-за ремня пистолет и пристрелить надоедливых гонщиков из онлайна, постоянно предлагающих посоревноваться, завидев, что машины ваши совсем в разных классах. Не хватает такой опции, как круиз-контроль, позволяющий не жать утомительно газ по 15 минут реального времени. Ведь чем вы занимаетесь в игре чаще всего? Едете из одной части острова в другую – и это зачастую весьма приятное, расслабляющее времяпрепровождение, с созерцанием медленно меняющегося ландшафта. Портит идиллию лишь требование неустанно выжимать педаль газа. Что мешало сделать опцию круиз-контроля хотя бы для машин, которые и в реальности ею оснащены? Нет ответа. Надеемся, кто-то из разработчиков всё же снизойдёт до чаяний простого геймера и облегчит ему жизнь пусть не патчем даже – аддоном.





Слева: Когда вы только начинаете игру, денег не хватает ни на одну стоящую машину, зато на любой из них вы можете устроить бесплатный тест-драйв.



Слева: Просторы Test Drive Unlimited 2 первые несколько дней кажутся совсем уж бескрайними. И обратите внимание, что дальность прорисовки весьма хороша даже на PS3.

Nintendogs + Cats

Когда в России стали продавать Nintendo DS официально, первой игрой, которую я приобрел вместе с консолью, оказалась как раз Nintendogs. И не потому, что мне очень уж нравятся животные. И точно не из-за статьи с фотографиями редакторов «Страны Игр», поглаживающих стилусом виртуальных щенков. Просто купить было больше нечего, ассортимент не оставлял пространства для маневров. Прошло много лет, вышла Nintendo 3DS. История повторяется.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: special.virtual_life
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: «ND Видеоигры»
Разработчик: Nintendo
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS
Мультиплеер: local
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

Такое впечатление, что три версии Nintendogs + Cats придуманы лишь для того, чтобы создать иллюзию возможности выбора в таких странах, как Россия; очевидно, не самых приоритетных для Nintendo рынков сбыта продукции. Если вы играли в первую игру, то почти наверняка заинтересуетесь новой версией, тем более что представление о «дополнениях» она дает весьма точное уже по названию: плюс кошки, плюс 3D. Если в свое время вы посчитали Nintendogs пустой тратой времени и денег, то никакие новые породы, мини-игры и прочие плюшки не заставят изменить мнение. Потому что, по сути, это то же самое, только чуть-чуть покрасивее, понятнее и разнообразнее. Разумеется, если отталкиваться от того, что это все-таки игра.

Посмотрим правде в глаза: со своей задачей Nintendogs + Cats справляется лишь потому, что задача эта имеет мало общего именно с видеоиграми. Разумеется, ради этой забавы девушки просят своих парней купить им Nintendo 3DS (если вообще просят). Или домохозяйки своих мужей. Или маленькие дети, которым родители не разрешают завести домашних животных. Или люди вроде меня, которым идея в общем нравится, но энтузиазма хватает от силы недели на две, после чего щенок отправляется в бессрочный отпуск без права напомнить о себе любимому хозяину. Почему? Все очень просто: после двух недель здесь становится нечего делать.

Поначалу все довольно мило. Выбрав одну из версий игры (они отличаются только наборами девяти стартовых пород собак, остальные открываются позже), можно сразу подобрать жизнерадостного щенка, научить его откликаться на свое имя (шутки с микрофоном устарели лет так на пять), а также всяким трюкам, вроде «сидеть» и «дай лапу». Сообразительное животное прекрасно распознает голосовые команды и исполняет их без лишних возражений. Печально только, что за день песик больше трех трюков выучить не в состоянии.

Покончив с дрессировкой, можно переходить ко всей рутине общения с домашними животными: кормежке, прогулке с ними по улице, уходу за их шерстью и так далее. В магазине для них продают резиновые косточки или тарелочки, мячики, печенье. Со щенками надо играть, чтобы потом принимать участие в соревнованиях – к сожалению, не больше двух в день. Еще им можно менять ошейники и вообще принаряжать, но это уже вопрос вкуса. Всё. С кошками примерно та же история, разве что они меньше умеют и вообще их надо покупать отдельно, изначально они почему-то недоступны.

Все остальное время игра предлагает наблюдать за животным и повторять одни и те же действия раз за разом, день за днем, неделя за неделей. Дальше ничего меняться не будет. Может, это и ни к чему, ведь главное здесь, чтобы щенки радовали своих владельцев. А все же хотелось бы большего разнообразия и чего-нибудь, что заставляло бы возвращаться к игре снова и снова. Максимум, на что способна Nintendogs + Cats в нынешнем виде – это подкинуть лишний повод подумать о настоящем питомце. Только и всего.

ОЦЕНКА 7.0



Странные прогулки со щенком. Чтобы он остался доволен, надо направлять его на участки с травой. Иначе сделает дела прямо на дороге!



Текст и звук на русском языке







ПОСМОТРИМ ПРАВДЕ В ГЛАЗА: СО СВОЕЙ ЗАДАЧЕЙ NINTENDOGS + CATS СПРАВЛЯЕТСЯ.

AR Dog!

Если порыться в инвентаре, то можно найти там AR-карточку. Она открывает доступ к мини-игре вроде той, что уже изначально установлена на Nintendo 3DS: камеры видят карточку с картинкой и выводят на экран какую-нибудь модельку. Только здесь это обязательно домашний питомец. В зависимости от героя на карточке меняется шапочка на голове животного. Щенок в скафандре Самус!





Код ZP перед кокардой обозначает 74 squadron, буква E за ней - порядковый номер самолета в эскадрилье.



Алексей Дубинский

Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию

Он вернулся. И он снова тормозит.

Собственно, этих двух коротких строчек вполне достаточно, чтобы описать самое яркое событие в мире любителей авиасимуляторов Второй мировой. Хоть и узок их круг, зато страшно далек он от казуального народа. Они многое умеют, еще больше знают и совсем уж безудержно мечтают, когда речь заходит о будущей реинкарнации их любимого «Штурмовика». Если нужны свидетельства, достаточно почитать авиафорумы. Компетентные эксперты в моем лице готовы предположить, что добрая часть будущих покупателей «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию» еще помнят тот трепет, с которым они устанавливали на свои могучие пентиумы тот самый, первый «Ил-2 Штурмовик» в далеком 1999 году. И те чувства, что рвали их душу после запуска: восхищение буквально всем, что происходило на мониторе, и гнетущее ощущение неизбежности скорого апгрейда. Что ж, весной 2011 у нас будет шанс ощутить себя на дюжину лет моложе и снова испытать те дивные переживания. Новый «Штурмовик» прекрасен практически всем, но на вашей конкретной машине, скорее всего, пойдет лишь на настройках, близких к минимальным. Caveat emptor.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
simulation.flight.WWII
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
1С: Maddox Games
Количество игроков:
до 128
Обозреваемая версия:
PC
Страна происхождения:
Россия

Малодушные уже перелистнули страницу, закаленные в вирутальных воздушных потасовках бойцы лишь усмехнулись. Самое время чуть развернуть ту мысль, с которой началась эта статья. Итак, он вернулся. Снова улучшенная полетная модель, снова ставший еще человечней ИИ (стрелки научились наконец мазать!), снова божественная картинка, и снова безграничный простор для развития и творчества. Да, по сути своей «Битва за Британию» – это технологический костяк, на который разработчики и фэны будут (и судя по десятилетнему опыту, тут не «смогут», а именно «будут») наращивать вкусные и питательные модели, миссии, кампании и аддоны.

Возможно, вы ждали большей человечности в сюжете, рассказа истории от лица конкретного героя, альтер-эго игрока. Намеки на движение в эту сторону были, но в итоге сюжетные элементы присутствуют в настолько зачаточной форме, что по сравнению с ними говорящие болванчики из последнего Silent Hunter кажутся верхом драматургии. Исторически детерминированное развитие событий, набор миссий, основанных на реальных (а Битва за Британию является, наверное, самым подробно задокументированным воздушным сражением в истории Второй Мировой), и сугубо односторонний информационный поток от игры к игроку в виде предполетных брифингов и радиосообщений – симуляторщики почувствуют себя как дома. Возможно, этого ощущения разработчики и добивались, потому что поверить в то, что на текущих технологиях нельзя при желании повторить механизм ископаемого Wing Commander двадцатилетней давности, я не могу.

Игра позволяет начать с банальных азов – можно выкрутить настройки реализма до состояния неубиваемого болида с бесконечными патронами. Но я искренне надеюсь, что новички отри-


Война войной, а обед по расписанию



«Кости за борт!» Над Ла-Маншем у немца еще есть шанс вернуться домой, избежав плена.





НОВЫЙ «ШТУРМОВИК» ПРЕКРАСЕН ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕМ, НО НА ВАШЕЙ КОНКРЕТНОЙ МАШИНЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО, ПОЙДЕТ ЛИШЬ НА НАСТРОЙКАХ, БЛИЗКИХ К МИНИМАЛЬНЫМ.

нут этот шанс и будут тренироваться на установках, близких к «боевым». Учиться трудно, но иначе и смысла учиться нет никакого. Для алкающих медитативного времяпрепровождения в стиле «Летать и стрелять, с волнением следя за судьбами героев», все это время существует серия Ace Combat с многочисленными подражателями. Настоящий «Штурмовик» играет на совсем других струнах души. Холодный разум, мгновенный тактический расчет, знание техники своей и противника, умение пойти на тщательно просчитанный риск. Алгебра гармонии, математика победы. Еще со времен fido7.ru.aviation.sim, тематической «симуляторной» конференции фидонета, одним из самых популярных вопросов, который задавали друг другу виртуальные пилоты, с особо жадным волнением набрасываясь на рассказы немногих забредших на огонек летчиков из большого мира, был: «И все-таки, насколько вот это все похоже на настоящий полет на реальном самолете?» Годы шли, все больше пилотов открывали для себя мир симуляторов, все больше «вирпилов» пересаживались в кабины реальных Яков, Анов и Цессн. И те и другие порой меняли профессию и становились разработчиками. Ныне коллективный разум сообщества виртуальных пилотов имеет о реальности достаточно яркое и верное представление. Собственно, единственными участниками нашего маленького симбиоза, до сих пор летавшими только пассажирами, оставались авторы обзоров. Ситуация странная и нелепая, но, увы, вполне объяснимая. Должен был появиться герой в доспехах из сияющей стали, с видением будущего в мысленном взоре и благородной щедростью в широкой душе, недрогнувшей рукой подписавший платежку с не самыми комфортными для нынешних посткризисных времен цифрами. И он появился. Не знаю, кто он и как его зовут, но работает он в компании «1С-СофтКлаб», и ультимативной целью такого жеста стало желание показать, чем поведение цифрового призрака аэроплана в наших компьютерах похоже на то, что происходит в большом небе.

Целый автобус журналистов вывезли на аэродром «Северка» под

Вверху: «Думаю мы можем утверждать, что Битва за Британию не могла бы быть выиграна без радаров» – Маршал Королевских ВВС сэр Уильям Шолто Дуглас

За что бились?

Битва за Британию – воздушное сражение, проходившее с июля по октябрь 1940 года, первая крупная стратегическая операция, в которой были задействованы практически исключительно военно-воздушные силы противоборствующих сторон. После побед во Франции Гитлер ожидал, что Великобритания согласится на перемирие на условиях Германии, однако этого не произошло. Провести же успешную десантную операцию на остров можно было, лишь парализовав английские авиацию и флот. Битва началась ударами по системе радарных станций раннего предупреждения на побережье Англии, продолжилась штурмовками аэродромов и бомбежками авиазаводов. Разумеется, англичане не сидели сложа руки, так что все это сопровождалось активными воздушными боями с участием разом до нескольких сотен самолетов, и продолжилось уже английскими налетами на цели в оккупированных Франции, Бельгии и Голландии и бомбардировками непосредственно германской территории, в том числе и Берлина. Существует мнение, что именно этот шаг позволил британцам переломить ход проигрываемого ими сражения на истощение, поскольку взбешенный упавшими на Берлин бомбами Гитлер приказал в отместку переключить внимание бомбардировщиков Люфтваффе с авиапромышленности и аэродромов на Лондон. Погибли мирные жители, но англичане получили передышку и смогли восполнить потери в истребителях. Математика снова встала на их сторону, и после четырех месяцев безуспешных попыток немцы были вынуждены признать стратегическое поражение. Уничтожить Королевские ВВС не удалось, добиться господства в воздухе тоже, высадку пришлось отменить, и у Гитлера созрел очередной «гениальный» план сокрушения Англии, требовавший полной континентальной блокады и выхода к ее колониальным владениям на Ближнем Востоке и в Азии с территории Советского Союза, ставший одной из причин появления плана «Барбаросса». Но это уже совсем другая история...



«Никогда еще в истории человеческих конфликтов столь многие не были так обязаны столь немногим».
У. Черчилль про Битву за Британию

Коломной, и с помощью инструкторов авиаклуба «Чел-Авиа» дали почувствовать на собственной шкуре, что значит управлять маленьким винтовым самолетом, и как в реале выглядит часть тех фигур, которые мы, уже не особо задумываясь, крутим в симуляторах.

В некотором смысле это было откровением.

Одно дело понимать умом, что резкая горка с зависанием в верхней точке означает для летчика знакопеременные перегрузки, и даже замечать графический «блэкаут» и «редаут» в соответствующие моменты, одновременно дожевывая бутерброд и косясь краем глаза в телевизор, и совсем-совсем другое – распластаться в кресле подобно медузе, с трудом втягивая в себя воздух и видя только бешено крутящиеся стрелки приборов перед глазами, а потом внезапно взлететь на ремнях, с полным ощущением того, что половина массы тела невероятным образом мгновенно переместилась в мигом разбухшую голову. Не зря, не зря те самые первые засланцы из реального мира в мир виртуальный, что просвещали фидошных энтузиастов, настойчиво повторяли: «Летчик чувствует самолет пятой точкой». Увы, это то, что на текущем уровне развития технологий к воспроизведению на земле недоступно. Даже фантастически дорогие полноразмерные «кабины» на гидравлических компьютеризированных приводах дают лишь слабую тень ощущений от самого нежного и безобидного пилотажа. Настольным же системам тут в принципе ловить нечего.

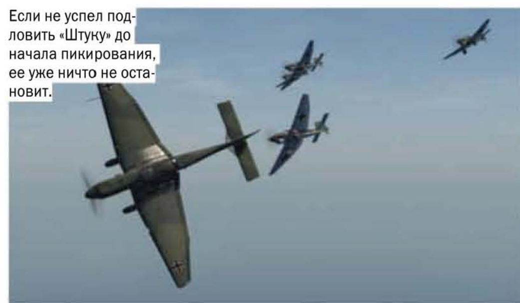
Но предположим, что у вас стальные мышцы и адамантовые кости, и вовсе отбросим вопрос перегрузок. Как же у нового «Штурмовика» обстоят дела в остальных аспектах симуляции полета? Замечательно обстоят. Понятное дело, «полет» на клавиатуре и/или мышке рассматривать смысла нет, только комплект джойстик плюс педали (а в идеале еще РУД и тракир для обзора).

Компьютерный самолет в полете не скользит по невидимым рельсам, подобно вагонетке Индианы Джонса, но и не болтается, балансируя на кончике таинственной иглы. Ощущения от того, как компьютерный аппарат «ходит за ручкой», удивительно похожи на те, что привез из своего первого полета. Машина живая, быстрая, энергичная, обладающая вполне заметной массой и понятной инерцией, летит сквозь воздух, преодолевая сопротивление воздуха, опираясь на воздух и управляясь путем перенаправления струй воздуха. Ведь как писал Нестеров: «В воздухе везде опора», и здесь это чувствуется, никакого жидкого вакуума электросфер. В такой полет веришь сразу.

ОЦЕНКА 9.5


Такой трюк на настоящем самолете выдержит не всякий.


Если англичанин видит свои трассеры - значит, боеприпасы в ленте подходят к концу. Пора домой.


Если не успел подловить «Штуку» до начала пикирования, ее уже ничто не остановит.

ОЩУЩЕНИЯ ОТ ТОГО, КАК КОМПЬЮТЕРНЫЙ АППАРАТ «ХОДИТ ЗА РУЧКОЙ», УДИВИТЕЛЬНО ПОХОЖИ НА ТЕ, ЧТО АВТОР ЭТОЙ СТАТЬИ ПРИВЕЗ ИЗ СВОЕГО ПЕРВОГО ПОЛЕТА.


Подготовка самолета ко взлету, аэродром «Северка».

Уникальный сеттинг

В авиасимуляторах Битва за Британию представлена, наверное, не хуже чем высадка в Нормандии в FPS. Начало теряется в тьме настольных веков, но уже в 1989 году выходит лукасфильмовская Their Finest Hour: Battle of Britain, созданная Лоуренсом Холландом (он впоследствии прославился благодаря играм серии X-Wing и Tie Fighter). Тема битвы занимает центральное место в сюжете этапной Aces Over Europe, широко представлена в годы симуляторного ренессанса девяностых – Microsoft Combat Flight Simulator, European Air War, Rowan's Battle of Britain, Fighter legends, Dogfight, Luftwaffe Commander и во многих-многих других играх. Пожалуй, «Штурмовик» все эти годы оставался единственным циклом, не затронувшей столь популярную тему.



Одно из первых появлений «Битвы за Британию» на компьютерных мониторах – Their Finest Hour: Battle of Britain 1989 года.



Многие движения выполняются интуитивно и при этом красиво выглядят.



Евгений Закиров

DanceEvolution

До поступления Kinect в продажу многие считали фаворитом стартовой линейки именно DanceEvolution. Оказалось, что напрасно. Из двух танцевальных игр именно японская получилась спорной, непонятной. Но все же – очаровательной.

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: special.rhythm.dancing
Зарубежный издатель: Konami
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Konami
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплеер: vs, local/online
Страна происхождения: Япония



Вопреки изначальному представлению, главное отличие DanceEvolution от Dance Central заключается вовсе не в подборке музыкальных композиций. Здесь представлен совершенно иной взгляд на танцевальные игры, и совсем иначе выстраивается геймплей. Там, где у американцев все предельно просто и понятно, японцы создают дополнительные сложности, и наоборот. Так, здесь не нужно долго заучивать танцы. Вернее, необходимость в этом есть, но нет возможности – хороший режим тренировки почему-то отсутствует. Это объясняется тем, что все танцы здесь, вроде как, интуитивные. Игрок повторяет движения девочки на экране, которая не делает ничего сложного – размахивает руками да скачет с места на место. В нужные моменты на экране загораются специальные маркеры, которые позволяют сориентироваться и не напортачить. Ну, то есть, в теории должны помогать. На самом деле иногда они сильно мешают и сбивают с толку, тем более во время какой-нибудь особенно быстрой песни, где не дается времени «на подумать» и все делается исключительно как бездумное повторение движений пляшущего аватара.

Как бы смешно это ни прозвучало, но перед началом игры следует ознакомиться с руководством пользователя. Там подробно расписаны все типы движений, с которыми предстоит иметь дело, а также изложены дополнительные требования. Так, иногда нужно не просто делать условную зарядку, но и хлопать в ладоши и даже что-то выкрикивать. С режимом репетиций не было бы никаких проблем, а так приходится раз за разом ошибаться, что-то подмечать и так далее. Мануал – единственная «справка» – очень помогает во всем разобраться.

Кстати, во время танцев игрок будет видеть свою проекцию на экране вместе с главной героиней и подтанцовкой. При желании внешность игрока (того, что в телевизоре) можно чуть-чуть изменить. Скажем, нацепить на голову маску измазанных в крови жутких кроликов из Silent Hill; непонятная, но забавная наследственность Konami. Можно также изменить внешность танцовщицы с обложки: для этого придется скачать дополнительные костюмы из XBLA.

Ключевая проблема DanceEvolution заключается в том, что она однообразна. Это не имеет отношения к музыкальному вкусу – по большому счету, плевать на слова песни, когда в поте лица пытаешься что-то станцевать, не зная, куда деть руки и как переставлять ноги. При этом игра только визуально богаче своей соперницы, по содержанию же к ней может быть очень много претензий. Закрыть глаза на некоторые ее недостатки (скажем, визуальные – иногда персонажи плохо различимы на фоне темной танцплощадки и ярких вспышек) и хочется, да не получается. В конце концов, все они мешают танцевать свободно, без условностей. Так что даже если под ногами нет коврика, это совсем не значит, что перед нами представитель нового поколения ритм-игр.

ОЦЕНКА 7.0

Все божьи дети могут танцевать

Как ни странно, но в DanceEvolution есть полноценный многопользовательский режим. То есть, можно не просто плясать перед одним экраном (не забудьте арендовать перед этим концертный зал, иначе подтанцовке просто негде будет развернуться), но и выступать вместе с wannabe-танцорами со всего света посредством Xbox Live. Во время танцев Kinect время от времени фотографирует игрока. К счастью, он никуда это не загружает, зато позволяет сохранять до 100 снимков на жестком диске консоли. Изображения получаются… интересные!







Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Capcom
Обозреваемая версия:
Nintendo 3DS
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Япония



Кадр с Рю, готовящимся запустить в противника хадокен, может продать любую игру многомиллионным тиражом.

Super Street Fighter IV 3D Edition

Мечта каждого ценителя файтингов: получить идеальную версию их любимой игры для домашней платформы, а следом – для портативной. Сериал Street Fighter в этом смысле был отстающим. К счастью, компания Capcom и здесь нашла чем удивить. Super Street Fighter IV 3D Edition – это не просто «карманный» вариант отличного файтинга, это один из самых заметных представителей жанра вообще. И не только благодаря 3D.



Уже в продаже

Можно сколько угодно насмехаться над Street Fighter IV для iPhone, однако это игра успешная и известная, и никак против этого не попрешь. Конечно, в кругах ценителей файтингов к ней относятся совсем уж пренебрежительно, но на то они и ценители, чтобы жаловаться и плеваться. И все бы хорошо, если бы это мнение автоматически не переносилось на Super Street Fighter IV для 3DS. Дескать, там есть тачскрин, можно ультры одной кнопкой делать и вообще никакого баланса. Такие рассуждения встречаются сплошь и рядом, и звучат вполне убедительно. Ну, в самом деле, кто может представить себе «серьезные» единоборства на такой платформе? К счастью все далеко не так просто, как может показаться на первый взгляд.

Во-первых, это самая полная версия SSFIV на данный момент (не считая Arcade Edition, конечно). Все персонажи, дополнительные костюмы, расцветки уже есть в игре и открыты всем пользователям. Здесь сохранены вступительные и заключительные ролики, бонусные уровни, режим тренировки, режим испытаний, даже ачивменты-трофеи, в общем, все, что было на Xbox 360 и PS3, причем без упрощений, замен и прочих компромиссов. Во-вторых, онлайн-составляющая перенесена сюда в чуть доработанном, но отнюдь не урезанном виде. Так, вместо геймертага и PSN-аккаунта используется просто никнейм, который надо ввести во время первого запуска (потом, если что, его разрешат поменять). Player Points? Иконки, титулы? Всему этому также нашлось место. И самое главное: fight request во время прохождения аркадного режима, вместе с просто онлайн-версусом, работают так стабильно и шустро, как не работали на домашних платформах. Шутка ли: один раз я попал в своеобразную ловушку, когда включил «приглашения» и не успевал выйти в меню, чтобы отключить их – матчмейкинг подбирал противников за считанные секунды, задолго до начала боя с CPU. Потом оказалось, что в главное меню все-таки можно выйти, отказавшись от боя, но понял я это не сразу.

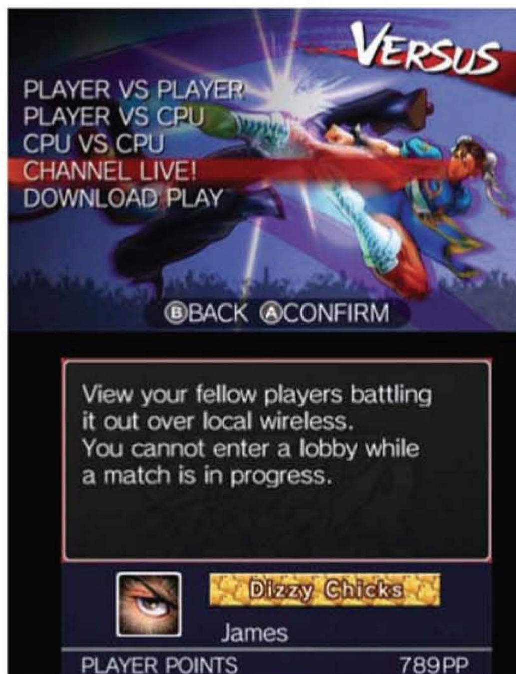
Таким образом, по содержанию Super Street Fighter IV 3D Edition ничем не уступает старшим версиям. Зато боевая система из-за немного переделанной схемы управления теперь больше напоминает шахматы. Баттонмэшинг отметается сразу – тут он попросту неудобен и потому неэффективен. В мусорную корзину отправляются и хитрые читерские тактики, которые срабатывали против тех, кто так и не смог освоить удары на «полукруге» и «зигзаге». Отныне все персонажи, условно, равны. Не могли разобраться с запутанным мувлистом Веги? Пустяки, тачскрин вам поможет. Всегда хотели узнать, как правильно играть за Макото? Если не хотите тратить недели на упорные тренировки и просмотры малопонятных повторов на YouTube, то лучший вариант – SSFIV на 3DS.





Объяснить, о чем все-таки идет речь, надо на примере. Известно, что боевая система SFFIV шестикнопочная: три удара рукой и три удара ногой. Однако ультра-комбо можно сделать только в том случае, если зажать сразу три кнопки. На домашних платформах с этим было просто, потому что у современных джойпадов четыре шифта, два из которых как раз отвечают за функцию упомянутых «трех кнопок». На 3DS же дополнительных шифтов нет, поэтому ультра проводится нажатием одного из квадратиков на тачскрине. Там же находится суперкомбо и два специальных удара. Только два! Скажем, у Кена это хадокен и тацумаки, а вот шорюкен уже извольте делать сами – неважно, прокручивая аналог или используя крестовину. У Веги это перекат вперед и отскок назад. У Чунь Ли – кикокен и хазансю. При этом каждый из названных ударов можно и самому выполнять, равно как и ультры и суперы: удерживать направления, два раза прокручивать аналог, рисовать зигзаги и так далее. Если это удобно игроку – всегда пожалуйста, никто не будет его ограничивать. Если нет – вот небольшое упрощение. Играть и побеждать может каждый! При этом утверждение о том, что любая битва теперь превращается в чередование нижнего блока и подсечки, оказывается несправедливым. Во-первых, это лишь раскладка Lite; любители дополнительных сложностей могут всегда выбрать раскладку Pro – в этом случае ультры и суперы на нижнем экране заменят бросками и фокус-атаками. Во-вторых, обозначенная схема позволяет изучить боевую систему, лучше увидеть особенности каждого бойца, понять, как здесь все работает. Без лишних преувеличений, Super Street Fighter IV 3D Edition отлично сочетается с домашними версиями, скажем, в плане обучения. То есть, это скорее не замена, а классное дополнение к игре, заслужившей в свое время десять баллов. Найти другой пример такого тандема крайне сложно!

Однако боевая система, вероятно, в меньшей мере интересует владельцев 3DS. Важно немного другое. Как выглядит 3D? Как смотрится сама игра, лучше ли того же самого SFIV для iPhone? Придется сразу ответить на второй вопрос: лучше, но не сильно. И отсюда вытекает ответ на первый: но если включить 3D, то все неровности сглаживаются. Без включенного автостереоскопического изображения подводят локации: они не анимированы, люди на фоне статичны, динамика теряется. Модели бойцов выглядят хорошо, но все-таки недостаточно для того, чтобы произвести сильное впечатление. Зато стоит поднять ползунок 3D вверх, и картинка станет объемной: арена в Metro City преобразится, появится ощущение того, будто бой прекрасно анимированных игрушечных солдатиков разворачивается прямо на столе. Все это немного мешает сосредоточиться на самом бое, правда, но это пустяки – быстро привыкаешь. Для тех, кто хочет увидеть максимально зрелищное сражение, предусмотрен режим Dynamic View, где камера расположена за плечом подконтрольного бойца и происходящее на экране видишь очень близко. В онлайне так играть совсем непривычно; зато все очень красиво, особенно если включить 3D.



Вверху: Два слова: бесподобный онлайн. Такой и на домашних платформах не каждый раз увидишь!

Несомненно, Super Street Fighter IV 3D Edition – это жемчужина стартовой линейки 3DS, которая не только служит блестящей демонстрацией возможностей консоли, но и заставляет обратить внимание на грядущие релизы от Capcom. Ко всему прочему, это еще и верное доказательство того, что и на портативных платформах возможны хорошие файтинги. Теперь с онлайном!

ОЦЕНКА 9.0

Все дополнительные костюмы (кроме последних, выпущенных как DLC) всех цветов уже есть в игре. Ура!





StreetPass vs. Street Fighter

Хорошо разрекламированная функция StreetPass (по сути бесполезная) позволяет играть… не играя. Скажем, в Super Street Fighter IV 3D Edition можно заранее составить команду бойцов, которые будут сражаться с такой же командой какого-нибудь прохожего на улице (у которого по счастливой случайности тоже окажется Nintendo 3DS и игра, ага). Бойцы эти – фигурки разных уровней, которые надо покупать за очки FP. Их начисляют за победы оффлайн и онлайн. Характеристики (сила, защита, скорость) персонажей можно настраивать дополнительно. В общем, стоит пару раз собраться с друзьями ради того, чтобы посмотреть, как это все будет выглядеть, но таскать по городу включенную консоль я бы не советовал – и так батарея быстро разряжается.





Motorstorm: Apocalypse



Евгений Закиров



Уже в продаже

Текст и звук на русском языке

Всего за несколько лет эксклюзивы для платформ под маркой PlayStation обрели узнаваемый стиль. Но важно другое. Появилась уверенность в том, что эти игры будут соответствовать ожиданиям. Скажем, если самый первый Motorstorm мне хотелось подарить кому-нибудь после получаса знакомства, то «Апокалипсис» (третий по счету представитель сериала для PS3) – уже совсем другой разговор. Это уровень Uncharted 2, только про гонки.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.special
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
Evolution Studios
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Великобритания



Справа: Если в мультиплеере толкнуть соперника так, чтобы тот врезался в стену и взорвался, то за это начислят дополнительные очки.

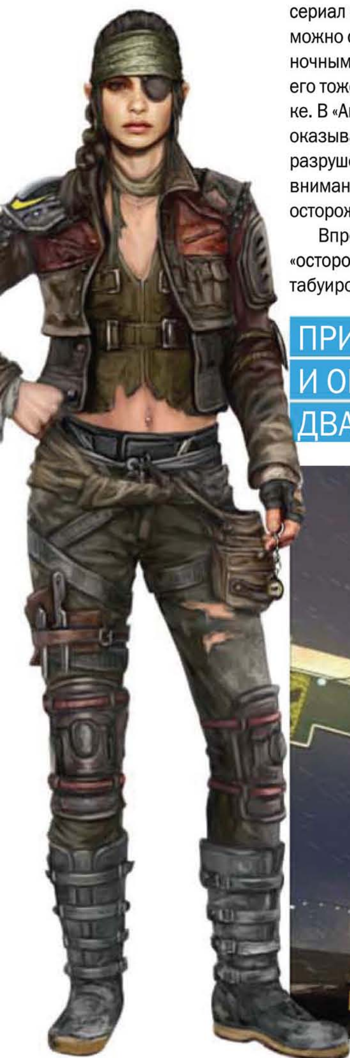
С уверенностью говорить о том, что «Апокалипсис» перевернул представление о жанре, сложно. Дело в том, что Motorstorm собрал какой-то свой поджанр, вроде бы и знакомый всем, но в то же время – неповторимый, непревзойденный, близкий к идеальному. В том виде, в котором сериал существует сегодня, его невозможно спутать ни с какими другими гоночными играми. Собственно, «гонками» его тоже называют, вероятно, по привычке. В «Апокалипсисе» на первом месте оказываются неустанно подвергающиеся разрушению трассы, и гораздо большее внимание игрок уделяет именно им, а не осторожному вождению.

Впрочем, нет. Словосочетание «осторожное вождение» входит в число табуированных, когда речь заходит о Motorstorm. К третьему выпуску это стало настолько очевидно, что лишними кажутся, скажем, попытки донести до новичков любую мысль о том, что взрыв подконтрольного транспортного средства здесь не является фатальным – если машинка взорвется, то достаточно нажать «X», и она снова появится на дороге. Таковы правила. Это безумие с нелепой физикой и пиротехникой в каждом кадре, да. Но за это и любят!

В полнейшем хаосе за первое место соревнуется все, что имеет колеса, и в этой борьбе хороши любые средства. В одной гонке могут участвовать мотоциклы, багги, бигфуты, грузовики. Каждая трасса проложена по какому-нибудь участку разрушенного города, где земля вот-вот уйдет из-под ног, небоскребы обрушатся и мосты развалятся на глазах. Над головой кружатся вертолеты, иногда даже ведут обстрел. То тут, то там попадаются какие-то люди. Одни размахивают руками – видно, ищут спасения. Другие бросают в участников смертельного заезда зажигательные смеси. И тем, и другим уготована только одна судьба: погибнуть под колесами разогнавшихся до предела безумцев. Впрочем, это не Carmageddon, поэтому обошлись без развязки кишок на пол-экрана, фонтанов крови и прочего. Плюс, удивление от того, что здесь позволяют всякое, держится от силы полчаса. После на такие мелочи не обращаешь внимания – в новом Motostorm есть кое-что поинтереснее.

Вы представили разрушенный город? Это представление не идеально: смысл в том, что разрушения происходят прямо сейчас, сию минуту. Пока участники пытаются в страшном хаосе разобраться, где здесь поворот и какие опасности таит следующий участок трассы, на фоне постоянно что-то подвергается тотальному разрушению. И хорошо, если это имеет исключительно «визуальный» смысл. Скажем, иногда действие на мгновение останавливается, а внизу

ПРИХОДИТСЯ ПОДКЛЮЧАТЬ ИНТУИЦИЮ И ОПИРАТЬСЯ НА БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ – ДВА ЗДЕШНИХ СЛАГАЕМЫХ УСПЕХА.





Природные катаклизмы пришлись некстати: игра должна была поступить в продажу (в России, впрочем, и поступила) сразу после землетрясения и цунами в Японии.



Этим несчастным людям впереди осталось существовать долю секунды.

загорается значок QTE – надо нажать «треугольник», чтобы посмотреть, как какой-нибудь объятый пламенем небоскреб разваливается на части. Проблемы начинаются тогда, когда этот же небоскреб падает прямо на дорогу, и маршрут сразу же меняется. Поэтому запомнить трассу поначалу не представляется возможным: два круга пытаешься собрать в памяти цельную картинку, а на третьем все вдруг кардинальным образом меняется, и снова приходится подключать интуицию и опираться на быстроту реакции – два здешних слагаемых успеха, без которых одержать победу решительно невозможно.

Второстепенная роль в этом театре конца света отведена погодным условиям. Заезды при дневном свете достаточно простые, а вот гонки во время срывающего вывески урагана, когда невозможно ничего разглядеть, заставляют материться и рвать на себе волосы. Особенно в том случае, если до этого игрок все время приходил первым и, в принципе, не знал никаких бед.

Айс!

Каждый участник гонки может время от времени включать ускорение. Это дает колоссальный прирост в скорости, но заставляет двигатели буквально сгорать. Чтобы этого не случилось, надо давать им отдохнуть. Либо, как вариант, можно воспользоваться дополнительным охлаждением – скажем, прокатиться по глубокой луже. Во время сильных дождей и ураганов, кстати, двигатели охлаждаются быстрее, но это не значит, что можно со старта до финиша давить на газ и кнопку ускорения, и ничего за это не будет. Если переусердствовать, то подконтрольная машинка попросту взорвется. Это не фатально, конечно, но терять драгоценные секунды из-за такой оплошности вряд ли кому-нибудь захочется.

Правда, надо уточнить, что речь идет исключительно о сюжетном режиме – так называемом «Фестивале», достаточно продолжительном, чтобы привить любовь к сериалу, но явно недостаточном для чего-то большего. По сути, это такой развернутый туториал, в котором на практике можно изучить особенности каждой из представленных здесь трасс, а также познакомиться со сложностями вождения самых разных средств передвижения в самых непредсказуемых условиях. Это, с одной стороны, выглядит как-то странно. Может, мне не нравятся мотоциклы, но пройти заезд на одном из них я должен, иначе не получится продвинуться дальше… по сюжету. Да, история здесь тоже присутствует. И, кажется, впервые в истории жанра не хочется покрыть «сценариста» (в роли которого наверняка выступил один из текстурщиков, но это не имеет значения) трехэтажным матом, как это бывает в таких случаях. «Сюжет» здесь представлен так: после каждого заезда показывают коротенький забавный «мультфильм» – по сути, анимированный комикс с пошлыми шуточками или черным юмором. Никаких крайностей, конечно, но оно и к лучшему.

Внизу: Главное не отвлекаться! Стоит залюбоваться закатом во время заезда – и можно пропустить поворот или врезаться в разбившийся неподалеку самолет.



Какие же трудности могут возникнуть при прохождении одиночной игры? Их несложно определить. Есть только два фактора, которые могут заставить перепройти тот или иной заезд еще раз – это стремление быть во всем первым и желание собрать разбросанные по трассам карточки. Согласитесь, мотивация слабая. Следует еще напомнить про «неровную» сложность, когда можно пройти десять условных «уровней» на одном дыхании, но спотыкнуться на одиннадцатом и одолеть его только на следующий день. Чем же это компенсируется? Да ничем.

Одиночный режим длится недолго и ничего, по сути, кроме каких-то сведений об игровой механике и веселых заставок не дает. Счастлив будет тот, кто найдет в себе силы, терпение и усидчивость и сможет одолеть его до конца. Но даже такой человек в конечном счете останется с носом. Никаких новых машин, об этом можно и не мечтать. Хотели повозиться в виртуальном гараже и собрать багги своей мечты? Разработчики предлагают мечтать дальше. Уровни, валюта, хоть что-нибудь, что может удержать у экрана? Есть здесь, на худой конец, хотя бы какая-нибудь альтернатива стандартным гонкам? Ну, она присутствует – три-четыре раза придется соревноваться по правилам Elimination, но только и всего. Где же все остальное? Где, черт возьми, конструктор собственных соревнований?

Начнем с плохих новостей: пресловутый «конструктор» в финальную версию игры не попал. Есть вероятность, что за него попросят дополнительную денежку и рано или поздно все-таки выложат как DLC, но вероятность ничтожная. Скажем, скорее это домыслы фанатов, чем намеки разработчиков. Хорошая же новость заключается в том, что и валюта, и мастерская, и другие машинки в «Апокалипсисе» все же есть, равно как и система уровней гонщиков, и их отличительные знаки и прочее. Где это спрятано? А попробуйте догадаться!



Вместо сюжетных роликов здесь – смешные анимированные комиксы.

Все верно: в онлайне. Только те, кто захочет (для жителей регионов – кто сможет) играть онлайн, получат доступ ко всему содержанию нового Motorstorm. Правда, я не могу сказать, что это так уж плохо. В том смысле, что многопользовательский режим здесь, вероятно, один из самых проработанных в современных гоночных играх. Это касается не просто баланса, хотя к обсуждению связанных с ним проблем придется вернуться позже, но и матчмейкинга, и дизайна трасс, и соревновательного духа. Шутка ли – перед каждой гонкой можно даже сделать ставку на одного из участников! Дескать, обещаю, что обойду его в этом заезде. Показателем мастерства в данном случае служит уровень гонщика, хотя и он частенько подводит. Дело в том, что очки опыта («фишки») начисляются здесь за всякую ерунду, вроде красивых заносов и удачных столкновений с противником. Таким образом, можно все время приходить последним, а все равно расти дальше и открывать разные плюшки.

Мастерская

В игре представлены следующие виды, кхм, транспорта: кроссовые мотоциклы, мотовездеходы, багги, раллийные автомобили, внедорожники, вездеходы, грузовики, бигфуты, спортивные мотоциклы, чопперы, малолитражки, суперкары, маслкары. И все это можно модифицировать!
В режиме модификации, скажем, чоппера позволяют заменить следующие запчасти: колеса, тормозные диски, тормозные скобы, передние брызговики, вилку передней оси, передние фары, руль, топливный бак, двигатель, задние брызговики, маятник, а также переделать выхлопную систему. Вау.
Конечно, помимо всего перечисленного, можно также изменить цвет и наклейки.
Правда, все эти изменения будут носить исключительно визуальный характер. Только и всего!

На момент подготовки материала впечатления от онлайн-составляющей подпортило только совсем уж скромное число желающих опробовать мультиплеер. Редко когда вместе собирались хотя бы восемь человек, а ведь это в данном случае очень важно: чем больше людей борется за первое место, тем веселее. Ведь все здесь сделано ради веселья, азарта, развлечения. Даже управление машиной настолько упрощено, что упоминание законов физики в одном предложении с названием сериала может показаться кощунством. Неважно, что выбрать – абсолютно любое транспортное средство здесь с легкостью входит в поворот на скорости, близкой к скорости звука. Конечно, разница есть: мчаться вперед на мотоцикле совсем не одно и то же, что пытаться обогнать соперников, сидя в неповоротливом грузовике. Но эта разница не станет преградой. Напротив, благодаря балансу, созданному и выверенному ради онлайна, каждый игрок будет ощущать свое преимущество (скорость, маневренность против более твердой конструкции, например) и не станет жаловаться на какие-то недостатки. В условиях Motorstorm такой подход, пожалуй, можно считать оправданным.

КАЖДАЯ ТРАССА ПРОЛОЖЕНА ПО КАКОМУ-НИБУДЬ УЧАСТКУ РАЗРУШЕННОГО ГОРОДА, В КОТОРОМ ЗЕМЛЯ ВОТ-ВОТ УЙДЕТ ИЗ-ПОД НОГ, НЕБОСКРЕБЫ ОБРУШАТСЯ И МОСТЫ РАЗВАЛЯТСЯ.



ОЦЕНКА 8.5



Артём Шорохов



ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade, Windows
Жанр:
shooter.isometric
Зарубежный издатель:
Atari
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Behavior Santiago (бывшая Wanako Games)
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Мультиплеер:
co-op.team_based, local/online (до 4)
Страна происхождения:
Чили (студия разработки), Канада (головной офис)

Только цифровая дистрибьюция

Ghostbusters: Sanctum of Slime

Спросонья и не разберёшь, кто разрабатывал новых «Охотников за привидениями» и для кого. Агонизирующая Atari всеми силами старается выжать из лицензии максимум прибыли при минимуме затрат и поручает канадской Behavior Studios (ещё недавно отзывавшейся на позывной A2M) недорогую в производстве скачиваемую игру. Те перепоручают её чилийской Wanako Games, недавно выкупленной у Activision Blizzard и наскоро переименованной. И уже там, под тёплыми лучами латиноамериканского солнца, новоявленные сантьяговцы в составе двух британцев, бразильца, аргентинца, американца, канадца и бессчётных чилийцев принялись за дело, отрабатывая остатки американо-французских денег.

Тем временем к созданию сиквела (а Sanctum of Slime преподносится как сиквел позапрошлогодней игры и пополняет Atari-вселенную Ghostbusters) подключился Том Уолтц, известный работами над нынешними комиксами об охотниках за привидениями. Он создал сценарий о совершенно новой команде новичков, которым выпала честь защищать Нью-Йорк от нашествия призраков, пока знаменитая четвёрка занимается другими делами. К работе Том подошёл ответственно, его комикс-заставки ничуть не выглядят сюжетной отпиской и достаточно любопытны даже в отрыве от, собственно, игры. Более того, влияние сценариста прокралось и дальше – бесконечными диалогами, перепалками да колкими фразочками пестрят и сами уровни, подчас отвлекая от геймплея. Беда явилась откуда не ждали. Внимание: озвучки нет. Вообще. А, как известно, читать простыни (ну, пусть не простыни – так, наволочки) текста в шутере – скучно. Во всяком случае, достаточно скучно для того, чтобы игра обзавелась стыдливым ачивментом «Осилить все заставки, не проматывая».



Справа: Сражения с большинством боссов – старомодны и оттого, признаться, скучноваты. А предпоследний этап и вовсе вынуждает заняться повторением пройденного. И пускай так было принято делать игры несколько поколений назад, сегодня это уже дурной тон.

Вы наверняка заглядывали уже в конец статьи и видели оценку (и вот за это уже ачивмент точно не дадут), догадываетесь, что игра с червоточинкой. Так и есть. Но, несмотря на это, её всё равно хочется защищать. В первую очередь – за то, что позволяет играть вчетвером. И за то, что в неё стоит играть именно вчетвером – действуя по обстановке, помогая друг другу. Центральная идея проста, но изящна: разное оружие (красное, жёлтое, синее – всякое со своими особенностями) годится лишь для призраков

Уже в продаже

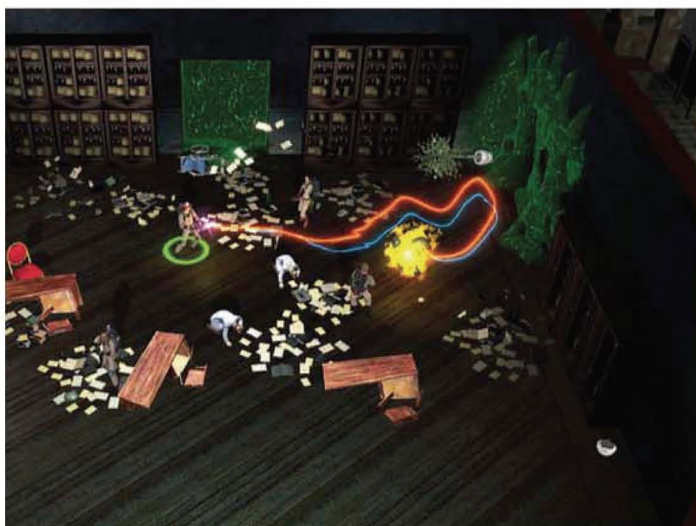
«своего» цвета и почти бесполезно против остальных. В общей свалке разноцветных привидений переключаться между пушками особенно некогда, приходится много лавировать, гоняясь за одними и избегая других. Тут-то и сгодится умение договариваться о тактике, это-то в таких играх и ценно. (Принудительные напарники-боты, конечно, умницы – стреляют метко, бонусы всегда оставят игроку и в любой миг придут на помощь павшему, но убедить их действовать так, а не иначе, и не надейтесь.)

И всё-таки она однообразная. Порой здесь проблемы с камерой. Иногда – с ритмом. И почти всегда – с фантазией. Все до единого уровни (даже те, где предстоит отстреливаться из внедорожника, несущегося по улицам Нью-Йорка!) устроены по принципу арен – когда запершие вас двери распахиваются не раньше, чем в комнате будет уничтожен последний враг, – и это коробит современного геймера даже в дешёвой скачиваемой игре. За дружескими перепалками в голосовом чате, конечно, получается не придавать чилийской халтурке излишнего значения, но не обратить на неё внимания вовсе не выйдет всё равно. Тем более, для долгоиграющего компанейского развлечения в геймплейно однообразной Sanctum of Slime всё-таки маловато контента. Дюжину недлинных уровней хорошая команда растянет хорошо если на два вечера. И это – даже притом, что сложность (выраженная, как встарь, лишь в здоровье, силе и количестве врагов) нарастает с каждым часом, и настроить её никак нельзя. Доходит до смешного: на десятом этапе кажется, что в одиночку, при поддержке одних лишь ботов, пару участков пройти попросту невозможно. Будто лукаво прищурившиеся тестеры и впрямь сговорились заставить тебя позвонить друзьям.

Казалось бы – безделица, чего уж слёзы лить. Но никак не получается отделаться от ощущения, что на этом материале чуть более талантливая команда (минуточку! Монреальская Behavior ведь сделала Wet!) обязательно взрастила бы куда более впечатляющую игру. В конце концов, в нише командных шутеров «с изюминкой» всё ещё не тесно, а идея с цветным оружием хоть и не нова, по-прежнему свежа и перспективна, вдобавок здесь ей, что называется, и сеттинг помогает. Однако… Прокачки нет, того нет, этого нет – вот он, кладезь упущенных возможностей. Будто разработчиков одного за другим силой отдирали от клавиатур, торопясь скорее выбросить в продажу наконец-то играбельный (и недурно, надо сказать, играбельный) голый прототип, не наряженный ещё по нынешней моде. И вроде бы не жалко сердцем десяти несчастных долларов, но ум-то знает – есть в онлайн-магазине им применение и получше.

ОЦЕНКА 6.0





Вверху: Не пугает, но ведь и выглядит не ахти – то дизайн подведёт, то «прозрачные» стены картинку перекроют, то недостатки анимации в который раз напомнят о себе.

В НИШЕ КОМАНДНЫХ ШУТЕРОВ «С ИЗЮМИНКОЙ» ВСЁ ЕЩЁ НЕ ТЕСНО, А ИДЕЯ С ЦВЕТНЫМ ОРУЖИЕМ ХОТЬ И НЕ НОВА, ПО-ПРЕЖНЕМУ СВЕЖА И ПЕРСПЕКТИВНА.



Слева: Пара уровней на улицах города заметно разнообразит игру. Даже притом, что управлять машиной так и не дадут – постреливай себе из кузова да бед не знай.

PS3
XBOX 360

Справа: В Stacking матрешки – главный элемент не только арт-дизайна, но и геймплея. Собственно, от процесса вкладывания одной матрешки в другую и берет свое начало название игры.



Уже в продаже



Сергей Цилюрик

Stacking

Когда Brutal Legend потеряла издателя в лице Activision, Тим Шафер предложил сотрудникам Double Fine отвлечься от неудачи и посвятить две недели созданию чего-то совершенно нового. Плоды этого решения студия пожинает и сейчас.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade
Жанр:
adventure.puzzle.third-person
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Double Fine
Обозреваемая версия:
PlayStation Network
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США



Шафер разделил Double Fine на четыре команды, каждой из которых было поручено создать прототип маленькой игры и представить его коллегам по завершению креативного полумесяца. «В итоге у нас было четыре приятных демки, а моральное состояние сотрудников заметно улучшилось, – рассказывал об этом Шафер. – Это все напоминало фестиваль мини-инди-игр в рамках компании».

Потом «Брутальной легендой» заинтересовалась EA, но продажи игры не оставили ей шанса на сиквел. Тут-то и пригодились ранее созданные демки – Double Fine пошла по издателям, надеясь, что одной-двум мини-играм повезет. Повезло всем четырем.

Первой обрела поддержку в лице Warner Bros. идея Натана Марца, ведущего программиста Brutal Legend. Вдохновившись Loco Roco, он задумал Happy Song, игру про милых поющих монстриков – а партнерство с Warner Bros. помогло получить права на персонажей из «Улицы Сезам», идеально подходящих проекту. Sesame Street: Once Upon a Monster разрабатывается в качестве Kinect-эксклюзива и выйдет ближе к концу этого года. Только на Xbox 360 появится и последняя из четверки – полюбившаяся самой Microsoft помесь tower defense и шутера Trenched, детище дизайнера Брэда Мьюра.

Зато уже вышли две игры, на издание которых подписалась THQ – Costume Quest и Stacking. Обзора первой у нас так и не появилось – но о ней можно вкратце узнать из врезки. Про вторую же – читайте ниже.

Stacking – детище Ли Петти, арт-директора Double Fine, и это заметно. С самого начала игра привлекает необычным сочетанием викторианского сеттинга и матрешек в качестве персонажей. Они не открывают ртов, их мимика обычно сводится к потрясанию двумя половинками – и эти нелепые кривляния добавляют еще больше шарма сюжетным сценкам, выполненным на манер немого кино. А если приглядеться, то и в декорациях можно заметить множество премилых элементов, напоминающих нам, что действие происходит в кукольном мире: спичечные балюстрады, картонные двери, бочки в виде консервных банок, шарики для гольфа в качестве элементов декора.

Сюжет Stacking повествует о нелегкой судьбе семьи Блэкморов. Отец семейства куда-то запропастился, за ним последовали братья и сестры маленького Чарли, пока не остался он один. Отправившись на поиски родственников, Блэкмор-младший обнаруживает, что все они закабалены могущественным Бароном. Как же их выручить?

Все большие матрёшки умеют что-то делать; Чарли же, самая маленькая из всех, сам по себе не может ничего – только лишь забираться внутрь кукол, что чуть крупнее его размером. А это, в свою очередь, позволяет ему управлять ими и использовать их способности как душе угодно. Последовательно запрыгивая одной матрешкой в другую – в порядке возрастания размера – Чарли может получить контроль над практически всеми вокруг – и корыстно ими воспользоваться в своих целях. Вот, например, братец Альберт в поте лица отдувается за вышедших бастовать кочегаров. Забастовку мог бы прекратить обслуживающий поезда персонал, но все его представители зависли в VIP-зале, куда простым смертным вход заказан. Как же выкупить их оттуда?



По одному умению на персонажа – и не более. Этот моряк, например, кроме чистки ни на что не способен.

Из подобных головоломок и состоит Stacking. И у каждой – несколько решений; здесь, в отличие от обычных адвенчур, не нужно угадывать единственный путь, который пришел в голову разработчикам. Так, Чарли может использовать вдову-обольстительницу, чтобы отвлечь охранника; ремонтника – чтобы проникнуть внутрь через вентиляционную шахту; наконец, досаждающего окружающим здоровяка с метеоризмом, чтобы мигом опустошить VIP-зал. Любой из этих вариантов позволит продолжить прохождение – Stacking очень снисходительна к игроку. При этом трофеи – да и банальное любопытство – подталкивают к дальнейшим экспериментам, заставляют пробовать и другие варианты прохождения. Stacking не создана для того, чтобы ее проходить напролом – она и без того очень коротка. Ее суть – в свободе, которая сосредоточена в руках игрока; главное здесь – фриплей, основанный на возможности взять под свое управление любого персонажа и попытаться найти применение его способностям. Помимо сюжетных заданий тут есть и мимолетные забавы, выполнение которых также поощряется трофеями – например, помочь потерявшимся членам труппы иллюзионистов собраться вместе или разбить несколько бокалов мощным голосом оперной певицы. Этим Stacking очень напоминает мою любимую Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, в которой ровно так же хотелось добиваться всевозможных наград за удачные эксперименты с окружением, а не стремиться побыстрее достичь концовки.

Не обошлось, однако, без парочки ложек дегтя: локации слишком обширные, чтобы бесконечная беготня туда-сюда не приедалась; камера зачастую ведет себя безобразно; вся игра состоит из четырех больших этапов и проходится слишком уж быстро (хотя это разработчики обещают исправить при помощи DLC). Самое же, пожалуй, большое разочарование – от здешних диалогов. Общая направленность сюжетной линии довольно забавна, а персонажи, без сомнения, харизматичны – но того искрометного юмора, за который мы помним игры Тима Шафера, Stacking очень уж сильно не хватает. Когда видно, что игра несерьезная, но при этом не смешная, возникает неприятный диссонанс.

Без похвалы же нельзя оставить саундтрек: он состоит из камерной музыки в исполнении фортепиано и скрипичных инструментов и великолепно вписывается в атмосферу игры. Радует и огромное внимание к деталям. Взаимодействия всех матрёшек друг с другом предусмотрены – как в плане реакций на различные выходки окружающих, так и в репликах. Можно не сомневаться, что, обратившись к одному и тому же персонажу от лица различных кукол, мы не получим одинакового ответа.

В целом же Stacking – приятная, хоть и мимолетная забава. Ей далеко до «больших» проектов Double Fine, но среди прочих скачиваемых игр она смотрится выигрышно.

ОЦЕНКА 7.5



Слева: Реплики персонажей меняются в зависимости от того, с кем они говорят.



Слева: «Нарядившись» в медведя, можно запросто распугать посетителей аттракциона «Сафари».

ГЛАВНОЕ ЗДЕСЬ – ФРИПЛЕЙ, ОСНОВАННЫЙ НА ВОЗМОЖНОСТИ ВЗЯТЬ ПОД СВОЕ УПРАВЛЕНИЕ ЛЮБОГО ПЕРСОНАЖА И ПОПЫТАТЬСЯ НАЙТИ ПРИМЕНЕНИЕ ЕГО СПОСОБНОСТЯМ.



Бомж Леви – лучший друг нашего героя. На основе рассказов о приключениях Чарли он создает галерею, где можно полюбоваться на всех встреченных матрешек.

Про Costume Quest

Разработку Costume Quest возглавляла аниматор Таша Харрис (ранее работавшая в Pixar). Мысль о создании собственной игры пришла к ней еще на прежней работе – ей хотелось передать ностальгию по Хэллоуину, когда детишки наряжаются в костюмы и выпрашивают сладости. А геймплей Таша позаимствовала у традиционных JRPG, на которых сама росла. Боевая система, впрочем, больше напоминает Mario RPG: выполнение атак требует своевременного нажатия соответствующих кнопок. Вариативности в здешних битвах немного: их исход, по сути, зависит от вашей реакции.

В «СИ» обзора Costume Quest не появилось по простой причине: все решили, что рецензировать игру, главную героиню которой зовут Wren, должен сам Константин, а ему уже полгода как недосуг – вон, Valkyria Chronicles 2 до сих пор ждет своего часа.



Radiant Historia

Путешествия во времени – благодатная почва для написания интересного сюжета; как ни странно, в JRPG она используется более чем редко. Да что там – кроме Chrono Trigger, ничего назвать-то толком не получится. Пустующую нишу стремится занять Radiant Historia.



Сергей Цилюрик

Континент объят войной: по неизвестным причинам медленно, но верно его земли превращаются в безжизненную пустыню, и за право обладать клочками плодородной почвы борются два государства. Граноргская империя страдает от тирании злой королевы; ее во всех грехах винит правящая верхушка теократического государства под названием Алистель, призывая свой народ вести священную войну до последней капли крови. У Гранорга численное превосходство, у Алистеля – технологическое.

Сток (ужасное имя, и изменить нельзя) – молчаливый, серьезный и донельзя умелый спецагент, работающий на алистелевскую разведку. Его начальник, выглядящий настолько подозрительно, насколько это только возможно, отправляет Стока на довольно-таки рядовое задание – при выполнении которого, конечно же, все идет наперекосяк. Шпиона, которого Сток должен был охранять, убивают; он вместе с подопечными оказывается в тылу врага – и терпит поражение в бою. Лежащему при смерти Стоку на помощь приходит deus ex machina: оказывается, книжица, что начальник выдал ему перед миссией без объяснения причин, имеет возможность перематывать время назад и исправлять совершённые ранее ошибки, а сам наш герой – ключ к спасению мира от неизбежной «пустынификации». Кто бы сомневался.

Сток пользуется новообретённой силой, спасает себя и команду, но вскоре перед ним встает дилемма: старый друг предлагает ему офицерский чин в армии, настойчиво упрашивая помочь. Решение, которое примет Сток – остаться в разведке или присоединиться к товарищу – коренным образом изменит ход истории.

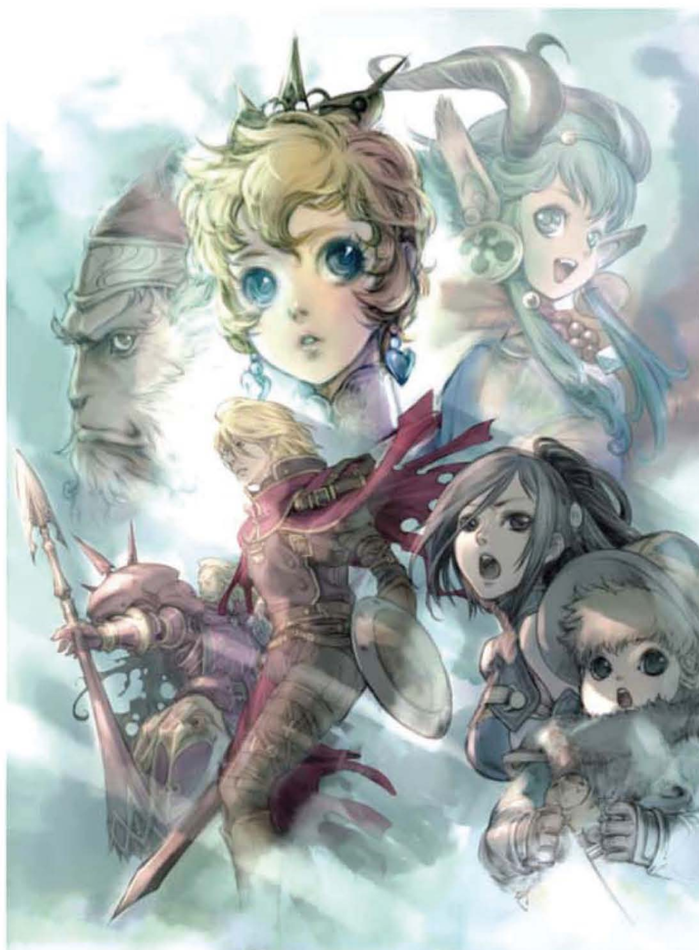
Сюжет Radiant Historia делится на две ветви – одна следует за армейской карьерой Стока, другая – за его работой в качестве спецагента разведки. На обеих стезях его ждут тупиковые ситуации – однако в параллельном «таймлайне» всегда находится способ преодолеть неожиданное препятствие. Таким образом, путешествия во времени здесь – не только сюжетный, но и геймплейный элемент. Жаль только, что игра слишком уж толсто намекает, когда надо прыгать из одной истории в другую, и вообще крайне линейна сама по себе, несмотря на весь потенциал.

Тем не менее, как представитель жанра, ориентированного в первую очередь на сюжет, Radiant Historia несомненно удалась. Тематика выбрана не избитая, а спасение мира проходит на фоне не типичных для JRPG соплей героев, а довольно занятных, пусть и банальных, политических интриг. Не буду кривить душой – местами Radiant Historia пытается быть мелодраматичной, и у нее этого совершенно не выходит. Тем не менее, акцента на этом не делается, а персонажи по большей части сосредоточены на актуальных проблемах, а не на личных переживаниях – как будто они и не персонажи вовсе, а так, юниты, у которых в крайнем случае упадет показатель боевого духа. Это хвалить, конечно, нельзя, но лучше уж безликие герои «Радианта», чем яркие, но уже осточертевшие JRPG-клише. Хватит и тех штампов, что просочились-таки в сюжетную линию – все эти невыноси-

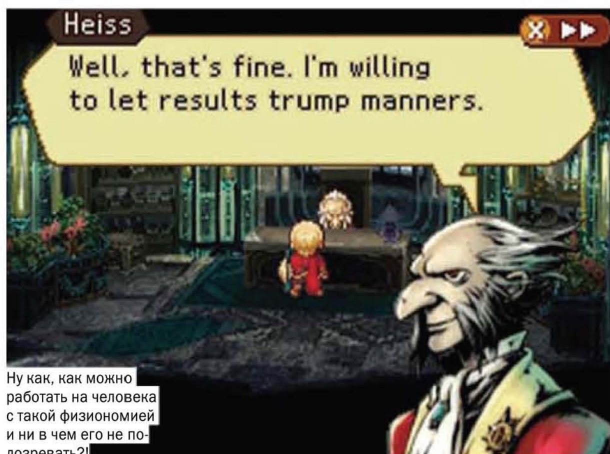
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:	Nintendo DS
Жанр:	role-playing.console-style
Зарубежный издатель:	Atlus
Российский дистрибьютор:	не объявлен
Разработчик:	Atlus
Обозреваемая версия:	Nintendo DS
Мультиплеер:	нет
Страна происхождения:	Япония

Уже в продаже







Ну как, как можно работать на человека с такой физиономией и ни в чем его не подозревать?!



Помимо людей, в мире Radiant Historia обитают сатиры и вот эти брутальные и ксенофобные создания.

Внизу: Из-за того, что в разных ветвях сюжета Стока сопровождают различные персонажи, создается сильный дисбаланс прокачки. Он очень болезненно ощущается в середине игры, когда боссы становятся совсем уж неприлично злыми.





Радиаторные истории

Название Radiant Historia не может не вызвать ассоциаций с Radiata Stories, вышедшей на PS2 RPG от tri-Ace. На деле же две игры практически ничего не связывает – за исключением двух имен. Сатоси Такаясики, придумавшего «Радиату», стоит благодарить и за идею, легшую в основу RH, а дизайнер персонажей RS Хироси Кониси разработал внешний вид Стока и его соратников. Из работавших над Radiant Historia сотрудников Atlus стоит отметить планировщика боевой системы Савао Като (Persona 3, Etrian Odyssey II) и режиссера Мицуру Хирату (бывший коллега Като при создании SMT 3: Nocturne).

ЕСЛИ КАКАЯ-ТО МИССИЯ КАЖЕТСЯ ПРОСТОЙ И БАНАЛЬНОЙ – ЗНАЧИТ, У НЕЕ БУДУТ ЗАМЕТНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ.

Вверху слева: Карта мира существует лишь для того, чтобы изредка позволять срезать путь от одного пункта к другому, не утруждая себя забегами по равнинам и пещерам, соединяющим города и крепости.



Слева: Диалоги в Radiant Historia обычно не впечатляют – тут всё по делу, не до эстетических изысков.

мые «я всё знаю, но не могу тебе сейчас рассказать» и иже с ними.

Еще одна причина обратить внимание на Radiant Historia – в ней, как и в недавно расхваленной мной The Last Story, совершенно нет филлера. RH, конечно, не может похвастаться уникальностью каждого боя, зато рандомных схваток в ней также нет – враги передвигаются по локациям, как и герои, и стычек с ними можно избежать, как, например, в Valkyrie Profile. И, самое главное, сюжет развивается стремительно – заскучать просто невозможно. Если даже какая-то миссия кажется простой и банальной – это значит, у нее будут заметные последствия; ничто не происходит просто так.

Radiant Historia позволяет удобно отслеживать все сюжетные события на диаграмме, напоминающей WORLD из Tactics Ogre. На ней отображаются и побочные задания, для выполнения которых также приходится прыгать по разным точкам обеих веток истории, и плохие концовки, которыми обычно завершаются неверные решения Стока. Концовки эти многочисленны, но оставляют неприятный осадок своей чрезмерной лаконичностью: «Сток решил дать бой. Он храбро сражался и всех их победил, но в это время основные силы врагов двинулись на столицу Алистеля и взяли ее. Game Over».

Благодаря таким моментам и, прямо говоря, графике Radiant Historia производит впечатление кустарной поделки, малобюджетного авторского проекта, сделанного на чистом энтузиазме. Для людей, которые устали от топчущегося на месте жанра JRPG, такая характеристика игры будет скорее похвалой – но это, в свою очередь, значит, что до неофитов Radiant Historia вряд ли достучится.

Судите сами. На полигональных (то есть, автоматически некрасивых) декорациях находятся спрайты персонажей, анимация движения которых состоит всего из трех кадров. Да что там – они могут глядеть всего в четырех направлениях, притом что бег по диагонали, например, никто не отменял. Впрочем, скудненькая графика – это не страшно, куда хуже здешние звуковые эффекты. Честное слово, за всю свою жизнь я ни разу не жаловался на звуковые эффекты в играх. Ни разу! Особенно в JRPG, где вообще их должно быть не так много. А звукорежиссеры Radiant Historia (их двое!) зачем-то решили озвучить топот Стока (ужаснейшая идея) и закрытие диалоговых окошек – и качество издаваемых игрой шумов уступает, кажется, даже встроенному динамику PC. Это вдвойне досадно, потому что музыка здесь отличная, даром что написана Йоко Симомурой (когда она только все успевает?).

Боевая система Radiant Historia достаточно хороша, чтобы от нее можно было получать удовольствие. Она пошаговая; последовательность ходов определяется скоростью бойцов и отображается в виде списка на верхнем экране. В свой черёд герои, помимо типичных атак и прочего, могут использовать команду Change, чтобы уступить место в очереди любому другому участнику сражения. Это применяется для того, чтобы вся партия ходила друг за дружкой, получая бонусы за комбо-атаки. Враги же стоят на поле размером 3х3 клетки, и с помощью специальных способностей их можно перемещать. Типичный пример: трое стоят в ряд; мы отталкиваем стоящего ближе к нам, подтаскиваем дальнего и заряжаем заклинание в центрального, на чью клетку после первых двух действий приземлятся двое его товарищей. Манипуляции с месторасположением противников – это та изюминка, что делает битвы в Radiant Historia интересными.

В целом же отношение к Radiant Historia, как мне кажется, напрямую зависит от того, насколько хорошо играющий знаком с JRPG: неофиты вряд ли оценят топорность оформления игры, а опытные игроки, скорее всего, порадуются отличию RH от типичных представителей жанра.

ОЦЕНКА 7.5



Справа: Размытая «акварельная» картинка не кажется ни уродливой, ни тем более симпатичной.







Евгений Закиров

Trinity: Souls of Zill O'll

RPG встречают по одежке, но провожают по уму. Раньше, во всяком случае, это было так. Сегодня жанр в чистом виде, что называется, больше не добывают, поэтому приходится довольствоваться тем, что есть, и играть по правилам моды. Правда, не совсем понятно, как в таком случае относиться к action-RPG и производным. Ту же Trinity: Souls of Zill O'll хочется развернуть уже у порога.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Omega Force
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

В Японии это сериал с историей. Нельзя сказать, что в стране землетрясений он так же популярен, как, скажем, Ys, но все же. Европейцам и американцам же, по большому счету, наплевать на хронологию мира Zill O'll – мы с ней не знакомы – что автоматически снижает ценность «долгожданного нового выпуска» ровно в два раза. Из-за этого люди, плохо представляющие творческий путь Omega Force, видят в Trinity скорее «очередную непонятную байду» и ничего больше. Дешевая некрасивая игра про стереотипных фэнтезийных героев, которые что-то делают и кого-то спасают, иногда мстят. Ключевое слово – «дешевая». Такие обычно покупают, когда впереди много свободных от забот вечеров, а в кармане мало денег, и хочется как-то дотянуть до следующей зарплаты без алкоголя и греха.

Конечно, мнение предвзятое. И в Tecmo Koei приложили все усилия, чтобы о Trinity сложилось именно такое представление. Более того, сами разработчики будто и не хотели, чтобы она кому-нибудь понравилась так просто, поэтому вступление сделали резким и непонятным, имена персонажам придумали самые идиотские, над меню решили лишний раз не колдовать и просто выбросили на экран огромный перечень черт знает чего и приправили сверху заунывными неозвученными диалогами с неанимированными портретами персонажей. Вау. Дайте две, серьезно.

Преодолев первый барьер, придется столкнуться со следующим – непосредственно боевой системой. Вариативная молотьба по трем кнопкам, которую разнообразить может разве что переключение между тремя персонажами. У каждого есть свои уникальные навыки, кстати: рыжий заносчивый эльф (я не шучу) умеет поджигать огнем из рук скорпионов и замораживать воду в речке (вместе с противниками), верзила крушит стены и дубасит врагов дубинами, а симпатичная девушка (та, которая с нормальным размером груди, а не с двумя вываливающимися дынями) высоко прыгает и вообще шустрая. Это идея. Воплощение выглядит следующим образом. Десятки симпатичных, чего уж тут, локаций, каждая из которых состоит из десятка комнат, которые, в свою очередь, составлены из абсолютно идентичных коридоров. Противников – кучки, но избежать драки вряд ли получится. Вот и выходит, что 1 квест = 3 героя убивают 100500 монстров (в Area 4-1 по Area

Первые два часа именно эта женщина будет главным стимулом играть дальше.





4-5). Нехитрое уравнение! За это они получают опыт и деньги, но дальше все как в любом другом представителе жанра – новое оружие, новые подземелья, новые задания и так далее.

По идее, от жесткого прессинга скуки должен спасать сюжет, но за его развитием следить не хочется совсем. История вроде бы недурная, и характеры у некоторых персонажей необычные, но все вместе это собрано как-то неаккуратно и неправильно. На каждую хорошую идею приходится по десять клише, что, конечно, стыд и срам даже для Tecmo Koei.

Только вот в чем загвоздка. Все это уныние мне понравилось. Не сразу, конечно. Первые несколько часов приходилось стойко преодолевать все невзгоды и двигаться вперед (стимул был найден – барышня, за которую можно играть, а также женщина с выдающимся бюстом), а потом как-то… зацепило. Если поначалу Trinity хочется сравнивать с OZ от Konami и не самыми достойными представителями жанра, то позднее улавливается что-то общее с Wizardry. Касательно деталей геймплея это сравнение покажется неуместным, но так ведь и речь идет о настроении, о мотивации игрока идти дальше и что-то делать. Со временем в выполнении квестов начинаешь видеть не рутину, а возможность отыскать редкие предметы, прокачаться, узнать фантастический мир получше. Даже от зачистки подземелий тут можно получать удовольствие, если поймать волну и не требовать невозможного. Это не шедевр, не смелый эксперимент, не амбициозный проект. Возможно, кто-то в галстуке со стороны издателя считает именно так, но после нескольких часов понимаешь – все гораздо проще и потому приятнее.

Ролевая система, скажем, гораздо глубже, чем кажется на первый взгляд. Безумная разница между двумя уровнями развития навыков пугает только поначалу, позднее просто учишься правильно расставлять приоритеты (меч надежнее, чем фаербол), да и опыт тоже начисляется в несколько раз быстрее. Вся эта схематичность меню, которая является, вероятно, самым сильным отталкивающим фактором, скрывает в себе потрясающую функциональность. Сколько всего можно сделать в Trinity! Сколько случайных диалогов можно подслушать («подчитать», да, извините), если оказаться в правильном месте в нужное время! Сюжет, впрочем, для меня так и остался загадкой. Какие-то интересные моменты проскальзывают, к героям, опять же, проникаешься симпатией, но дальше этого дело не идет. Сценарий скроен по нелепому шаблону и, по всей видимости, ожидает такой же нелепой ответной любви. Терпеть беседы и несконачаемые потоки сведений ни о чем можно, но вникать в их суть кажется совершенно лишним.

Кажется, Trinity уготована судьба Quantum Theory. С поправкой на то, что последняя вообще мало кому понравилась, а вот бодрая action-RPG от Tecmo Koei полюбилась японцам, что тоже можно считать достижением. Это не Nier с заумно выстроенной логикой вымышленного мира. Это и не последняя Final Fantasy, заоблачная красота которой заставляет усомниться во всем остальном. Trinity – это такой гадкий утенок, который все делает по-своему и далеко не все у него получается. Так что если чем игра и способна привлечь внимание одних геймеров, то только тем, что других заставляет показывать пальцем и насмехаться. Не самый удачный дебют сериала на Западе, но кому какое до этого дело? Такова судьба чуть ли не половины релизов Tecmo Koei.

ОЦЕНКА 7.0



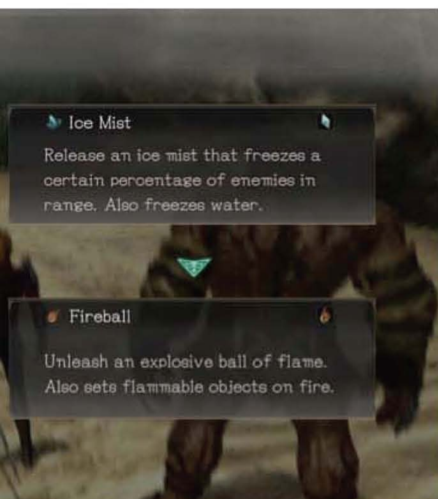
Вверху: Во время таких диалогов главный герой иногда начинает хамить собеседнику. И у него хорошо получается!

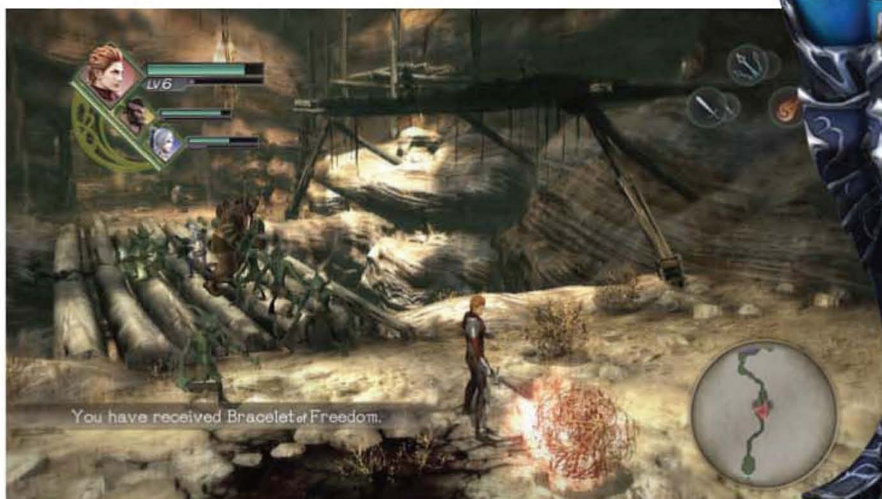
Бездушные DLC

Японская версия Trinity: Souls of Zill O'll получила несколько приятных DLC, которые за умеренную плату предлагают множество новых квестов, а также дополнительные костюмы. Правда, нельзя сказать, что это именно новые наряды – скорее, просто другие цвета для тех, что уже есть. О том, что ни о каком скачиваемом контенте для европейской и американской версии не может быть и речи, стало известно задолго до релиза игры за пределами Японии. Что, надо признать, несколько странно, учитывая тот факт, что до этого все игры Tecmo Koei получали DLC во всех регионах, причем многие из них можно было скачать бесплатно.











Семен Кобылин

Справа: Теперь выбор подходящего персонажа кажется очевидным. Волшебницы навсегда!



SUN Онлайн

www.sunonline.ru

Оригинальный подход ценится всегда. Сегодня существует множество очень похожих друг на друга MMO, и найти среди них что-нибудь по душе довольно сложно. Хотелось бы динамичной боевой системы, удобного распределения на группы, необычных классов персонажей. В общем, чего-нибудь новенького, но при этом не слишком сложного. И, конечно, современного – и по графике, и в плане дизайна. Найти игру, отвечающую всем этим требованиям, непросто. Одна из них, «SUN Онлайн», скоро появится в России: на начало мая намечен закрытый бета-тест, а там и выхода общедоступной версии ждать останется недолго.

Что предлагает «Sun Онлайн»? В первую очередь, интересный фэнтезийный сюжет и богатую подборку квестов. Ведь не секрет, что многие геймеры большую часть времени проводят именно за выполнением различных заданий. Здесь квесты встречаются самые разные – и те, в которых надо «подработать» курьером, и традиционные, предлагающие хорошую награду за расправу над всеми монстрами в округе. При этом, поскольку боевая система сильно отличается от знакомых по другим корейским MMO, «военные» задания тоже не заставят скучать. Но обо всем по порядку.

В игре представлено сразу несколько классов персонажей, три мужских и два женских. Скажем, берсерки – это всегда закованные в броню с головы до пят суровые мужики. Они повсюду таскают тяжелое оружие, вроде двуручных мечей и топоров, и отличаются не только выдающейся силой, но и поразительной выносливостью. Естественно, таким сам бог велел играть роль «танка» в группе. Кстати, название этого класса говорит само за себя: когда берсерк понимает, что дело пахнет керосином, он впадает в неконтролируемую ярость и сметает все на своем пути. Пощады не ждите!

Тем, кто хочет всегда сохранять контроль над ситуацией, лучше обратить внимание на класс рыцарей-драконов, обладающих возможностью трансформации. Их выбор – копья, алебарды, да пара остро наточенных клинков. Эти ребята готовы в любую минуту нашинко-







вать монстров на суши, а потом навалять боссу рейда! С другой стороны, никто же не вынуждает сразу лезть на рожон. «Sun Онлайн» мало бы чем отличалась от других представителей жанра, если бы не потрясающее разнообразие стилей игры, которое начинается как раз с выбора класса героя. Так, если не хочется выступать в роли танка, то лучше попробовать бесшумных убийц, полулюдей, полудемонов, прозванных не иначе как Тени. В бою они используют кинжалы и кнуты, но самая интересная их способность проявляется в иной области: такие воины могут на короткий промежуток времени становиться невидимыми.

Что касается женщин, то с ними дела обстоят несколько проще. Здешние валькирии, например, могут призывать на помощь питомцев, вроде минотавров и каменных големов. В качестве оружия они используют пару арбалетов. С их помощью они быстро и с больших расстояний наносят огромный урон противнику. Да и в ближнем бою красавицы тоже не теряются – показать себя блестящей воительницей валькирия может в любой ситуации. Вообще, скорость и ловкость являются их главными отличительными чертами.

Конечно, нельзя пройти мимо волшебниц, владеющих магией четырех стихий. Имея в запасе множество опасных заклинаний, они могут наносить урон сразу группе противников. Скажем, обрушить на них огромные валуны, или ударить молнией, а то и сжечь в адском пламени. Помимо этого, они также могут лечить других членов группы, что делает их незаменимыми участницами любых командных вылазок. Ко всему прочему, они еще носят и весьма откровенные наряды. Пожалуй, это единственный класс во всей игре, у которого чем лучше броня, тем больше персонаж оголяется.





Вверху: Волшебница в полном боевом облачении. Хороший стимул прокачаться до максимального уровня!

Слева: Тигры – это питомцы, которых могут призывать все классы.

В БЛИЖНЕМ БОЮ КРАСАВИЦЫ ТОЖЕ НЕ ТЕРЯЮТСЯ – ПОКАЗАТЬ СЕБЯ БЛЕСТЯЩЕЙ ВОИТЕЛЬНИЦЕЙ ВАЛЬКИРИЯ МОЖЕТ В ЛЮБОЙ СИТУАЦИИ.



На самом деле боевая система гораздо глубже и интереснее. Так, например, игроки могут настраивать стили боя перед крупными сражениями. Многое зависит и от выбора брони и оружия, а также наложенных на них чар и произведенных улучшений. Достаточно встретить какого-нибудь персонажа высокого уровня в «Sun Онлайн», что понять – внешний вид здесь тоже имеет значение. Но как получить хорошую экипировку? Один из самых доступных способов – объединиться в группу и попробовать завалить какого-нибудь босса.

Игра также позволяет создавать так называемые боевые зоны, в которых игроки могут оттачивать свое мастерство и пробовать различные тактики. Неважно, идет ли речь об относительно спокойном PvE-геймплее или ожесточенных PvP-битвах – система работает в оба направления и никого не оставит без дела. Специальные PvE-миссии как раз и будут служить главным источником дохода. Уж очень щедрые награды полагаются за их выполнение! Конечно же, список интересных особенностей «Sun Онлайн» этим не ограничивается, но о них мы расскажем уже в следующем номере. Пора вернуться к прокачке волшебницы! **СИ**



Requiem Online

requiem-online.ru



Марк Кузин

Requiem Online совсем непохожа на других представителей жанра. Здесь нет малолетних розовых фей, зато есть истекающие кровью зомби с вывернутыми наружу кишками. Гоблины здесь не напоминают похотливых извращенцев с потными ладошкам – тут они больше похожи на монстров из самых страшных ночных кошмаров. Наконец, уж если в Requiem Online рубят на куски всяких исчадий ада, то с фонтанами крови и расчленением тел, еще при жизни начавших гнить. Кровавая бойня! А как же эльфийки в ажурных трусиках? Вместо них – девушки-киборги!

Вверху: Панцушот на стартовой локации is okay.

Во время создания персонажа я отдал предпочтение прекрасной представительнице искусственно выведенной расы круксена. Их девушки отдаленно напоминают темных эльфиек, одежду носят по минимуму, плюс этой расе доступны два любимых класса – «разбойник» (в дальнейшем можно выбрать «профу» ассасина или сталкера) и «колдун» (чернокнижники и некроманты, как известно, самые крутые маги). Разбойница, например, виртуозно владеет искусством умерщвления противников с помощью двух клинков одновременно. За тем, как она рубит мобов, можно наблюдать бесконечно – это как завораживающий танец, во время которого в глаза брызжет кровь раненого противника!

Впрочем, это днем все так просто: несколько минут на обучение основам – и подконтрольного персонажа выпускают в большой город творить великие дела, рубить противников, зарабатывать опыт, покупать новую экипировку. Однако с наступлением ночи все меняется. Появляются самые сильные и опасные монстры, одолеть которых в одиночку практически невозможно. По иронии судьбы, за победу над ними полагаются и самые лучшие награды, так что ночные вылазки все-таки приходится совершать. Конечно, в компании друзей – только так можно сразить исчадия тьмы в ночное время суток.

Другой особенностью боевой системы Requiem Online является возможность самому превратиться в могучего демона (она так и называется – «Одержимость Зверем»). Очень полезное умение в тех случаях, когда хочется продолжить охоту, но собственных сил кажется недостаточно. Правда, просто так превращаться в демонов никто не даст – для начала придется прокачаться до двадцать третьего уровня, после чего выполнить сложную, но очень интересную цепочку квестов. В награду за это герой получит специальную руну, открывающую доступ к новому умению.

Разумеется, научиться превращаться в так называемых «зверей» могут и представители других рас и классов. Правда, сама форма «зверя» разная – у кого-то это классический рогатый демон с крыльями, а кто-то после превращения все равно сохраняет человеческий облик. Ну, чем-то напоминающий человеческий. Отдаленно.

Звучит интересно? Тогда не стоит надолго откладывать знакомство с миром Requiem Online. Ведь это условно-бесплатная MMO, и никакой абонентской платы за проведенное в игре время не взымается! Любой желающий может зайти на сайт, скачать клиент, зарегистрироваться и тут же начать играть. **СИ**









6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



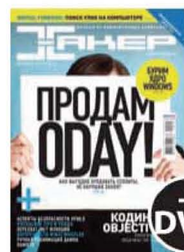
6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1986
Жанр:
role-playing.turn-based.first-person
Издатель:
New World Computing
Разработчик:
New World Computing
Платформа:
PC, NES, Commodore 64, Apple II



В первой и второй Might and Magic с врагами можно было поступить самыми разными способами: подкупить, сбежать, сдаться ну или, наконец, атаковать. Впоследствии такой разнообразный выбор перед игроком уже не стоял – либо дерись, либо беги.

Might and Magic

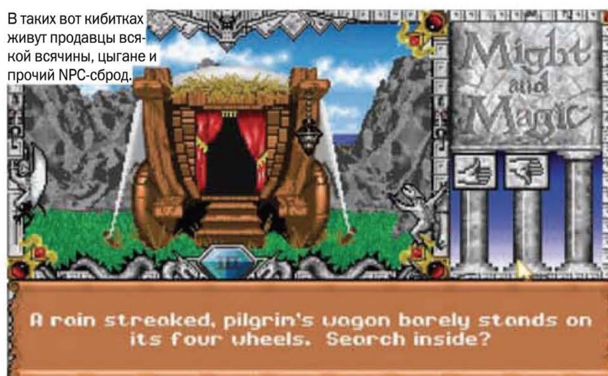
Меч и магия Джона Ван Канегема

Как и многие молодые люди, встретившие свою юность в 70-е годы в Америке, Джон Ван Канегем увлекался настольными и ролевыми играми. Это увлечение оставалось безобидным времяпрепровождением до тех пор, пока Джон не поступил в Калифорнийский Университет в Лос-Анджелесе на факультет медицины (его отчим был неврологом). Там он познакомился со своей будущей женой Микаэлой и компьютером Apple II, которые целиком и полностью изменили его жизнь. Ван Канегем перевелся на факультет компьютерных наук, и уже к пятому курсу написал первые строки кода будущего хита. Для будущей работы всей жизни он с женой и приятелем-программистом Марком Колдуэллом основал фирму New World Computing, офис которой, впрочем, располагался в доме его родителей. Им не очень понравилась эта затея (тем более, что Джон взял в банке ссуду под родительские гарантии), так что через два года, когда разработка игры уже подходила к концу, будущей легенде игровой индустрии пришлось собрать пожитки и покинуть отчий дом навсегда.

Однако это была не единственная его проблема. Ван Канегем хотел честного разделения труда: он с друзьями делает игры и продает их другой компании, которая, в свою очередь, доводит их до конечного пользователя. Но, вернувшись из короткого похода с дискетами с игрой по

Внизу: Поверьте, восемь базовых характеристик – это сущая казуальщина для RPG конца 80-х. К тому же в последующих Might and Magic их стало даже больше.





В таких вот кибитках живут продавцы всякой всячины, цыгане и прочий NPC-сброд.



В Might and Magic III много подсказок, которые почему-то не пишутся в журнал задач.



Враги в M&M всегда отличались каким-то коварным разнообразием.



Слева: Еще одна загадка Might and Magic III: предметы Shield и Leather Shield дают абсолютно одинаковый бонус к характеристикам. А стоят по-разному.

различным издателям, Джон решил изменить поле деятельности. В самом деле, когда тебе предлагают за игру $1 с копии (при стоимости этой копии в 50-60 баксов) – это как-то нерентабельно для трех лет работы. Пересчитав оставшиеся деньги, он официально зарегистрировал свою компанию как юридическое лицо, оплатил 5000 копий игры – каждая располагалась на двух пятидюймовых дискетах – арендовал телефонную линию для техподдержки и разместил рекламу в журналах, пишущих об Apple II. С самого момента выхода журналов в продажу телефон в офисе Джона не умолкал. Все пять тысяч разошлись за два месяца по $55 каждая. Издатели, которые предлагали ему год назад по доллару с дискеты, слетались со всей страны – но Ван Канегем уже ощутил вкус победы и решил, что теперь ему интереснее построить свою собственную структуру по выпуску игр.

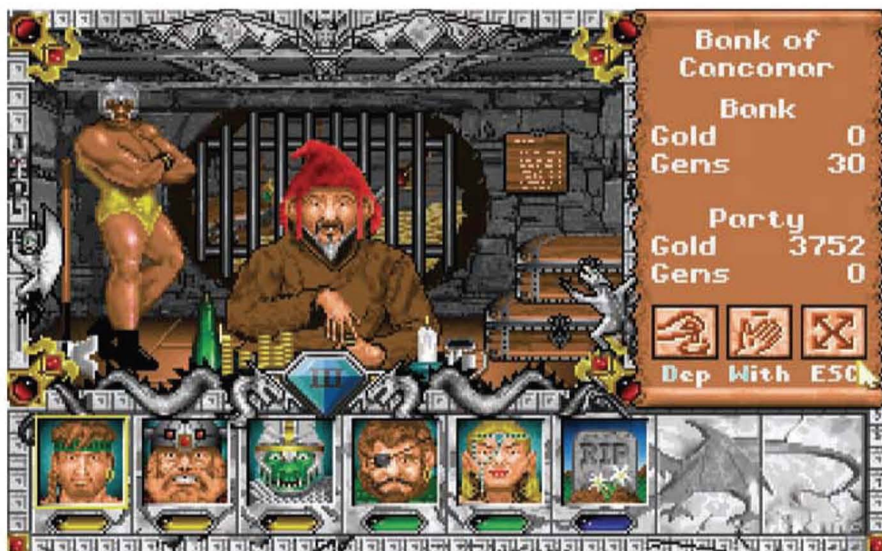
Для этого он заключил договор с Activision, согласно которому та передавала его игры на дистрибуцию своим оптовым и розничным продавцам. От Джона требовалось лишь собирать коробки с играми и отвозить их на склад издателя. В этом деле ему помогали друзья: за пиццу, пиво и возможность поиграть после работы в компьютер. Хотя когда эти заказы стали исчисляться тысячами, Джону пришлось нанять чуть более ответственных сотрудников.

Не будучи любителем повторов, за кратким описанием **Might and Magic, Book I: The Secret of the Inner Sanctum** (1986) отправлю вас к спецматериалу про историю CRPG (#310, 13/2010). От себя же отмечу, что я в нее так толком и не играл, увы. Зато в нее поиграли те тысячи, что купили ее в результате рекламы – и их отзывы (равно как и восторженные мнения критиков в печатной прессе) вынудили Джона задуматься о портировании Might and Magic на другие платформы. К тому же на CES 1987 компания TSR торжественно объявила о сотрудничестве с SSI, результатом которого стали последующие многочисленные релизы игр в знаменитой серии Gold Box, – а значит, в жанре RPG появился новый парень, претендующий на роль ведущего. Жизненное пространство оказалось сжатым до размера считанного количества платформ.

Ван Канегем срочно нанял еще одного программиста и двух художников, с помощью которых перенес не самый простой код на ассемблере в различные операционные среды: от Commodore 64 до NES. Это заняло у него приличное количество времени, к тому же параллельно он занимался разработкой второй части игры. В результате **Might and Magic II: Gates to Another World** (1988) появилась на Apple II лишь полтора года спустя, игра использовала тот же движок (хотя графика и стала поцветастее) и практически ту же механику. Плюс появилась возможность переносить персонажей из первой игры. Однако если портированием на платформу MS-DOS Канегем занимался самостоятельно, то все остальные направления он отдал на откуп либо своим программистам, либо другим компаниям. Например, версию для C64 переносил не кто иной, как Джон Ромеро, будущий сооснователь id Software и создатель Doom. В конечном итоге M&M2 увидела свет аж на десяти платформах разной степени известности (часть из которых, впрочем, была идентична друг другу – например, японские PC-88 и PC-98).

Но тем временем появились и другие проблемы. Объемы продаж за счет новых платформ существенно возросли, а Activision требовала все больше денег за дистрибуцию (хотя Бобби Котика там тогда еще и близко не было). Главе New World Computing пришлось расторгнуть договор с этой компанией и заключить партнерство с другим гигантом электронных развлечений – Electronic Arts (произошло это уже в 1989-м). Помимо дистрибуции долгосрочная дружба вылилась еще и в официальное издание некоторых игр NWC на отдельных платформах.

Внизу: Местный банкир и его… эээ… увлечения.



Не хотелось Ван Канегему зацикливаться и на одном-единственном сериале, ведь у него и его команды было полно интересных идей. Один из его новых сотрудников, Эрик Хайман, предложил перенести на мониторы популярную настольно-карточную игру Nuclear War (придумана аж в 1965 году). В оригинальной забаве принимают участие от двух до пяти человек. Они обладают некоторым запасом «населения», которое должны защитить, некоторым количеством карт с описанием различных действий и очередностью ходов. В свой ход участник тянет карту, которую может сыграть: среди них встречаются такие приемы, как «пропаганда» (украсть вражеское население), «тактические бомбардировщики» (готовы в любой ход нанести удар по врагу, если есть ядерная боеголовка), «сбить ракету» (если враг направил на вас свое ОМП) и так далее. Ван Канегем согласился с предложением, но всю работу свалил на инициатора, оказав лишь помощь по дизайну игры. Компьютерная версия заметно отличалась от оригинала: хотя основные принципы остались теми же, немалую роль играли случайности. То ракета попадала в ваш же город, то вражеские жители переживали бомбардировку в убежищах, а то и пришельцы внезапно прилетали! Проект **Nuclear War** (1989), впервые увидев свет на Amiga, впоследствии был портирован для запуска под MS-DOS. В обеих версиях очень не хватало мультиплеера, зато он есть в современных бесплатных римейках игры, которые можно найти в Интернете.

Сам Джон тем временем занялся новой игрой в жанре... western jRPG. В сотрудничестве с художницей Элизабет Дэнфорт (впоследствии она нарисовала, например, более 50 карт для Magic: The Gathering) и никому не известными японцами он переложил в компьютерный код известную ролевую систему Trolls & Tunnels и пару модулей к ней для японского же рынка. Нет, вы зря подумали, что это пародия на Dungeons & Dragons, хотя T&T и вышла всего через год после первой редакции оной. Это довольно простая система, чисто «западная», но поскольку игроизацию разрабатывали японцы (причем под японскую DOS, зато с оконным интерфейсом и поддержкой мыши!), **Trolls & Tunnels: Crusaders of Khazan** (1990) получилась очень необычной. По геймплею она напоминает вышеупомянутые игры Gold Box, только с перспективой «сверху вниз» даже вне боя (а-ля Shining Force). Путешествия по огромному континенту сопровождаются занятными диалогами и описаниями местностей. Позже вышел и англоязычный порт под более привычную MS-DOS, но графический движок у этой версии словно сломался: цветопередача отвратительная, и все мерцает к тому же. С тех пор, кстати, об этих японцах никто ничего не слышал, Дэнфорт увлеклась сценариями адвенчур про Star Trek, а Ван Канегем вернулся к Might & Magic.

В процессе работы над третьей частью уже популярного сериала Джон не уставал искать новые идеи. Так, например, во время очередного вечернего сеанса игры в настольный варгейм Ogre (гигантский танк против разношерстной армии, шестиугольники и все такое), кто-то из сотрудников поднял вопрос, мол, а почему бы не сделать что-нибудь подобное? Но поскольку на тот момент уже существовала мультиплатформенная адаптация Ogre, выпущенная издательством Origin в 1986-м, глава студии предложил повернуть идею в другое русло. Обсуждение затянулось на несколько месяцев. От источника в итоге не осталось практически ничего: ни футуристичных танков, ни основного принципа «мультифункциональный громила против мелкого разнородья», ни даже шестиугольников. Во главу угла был поставлен баланс между основными характеристиками юнитов (атака и защита) и их специальными возможностями. Именно эта «кастомизация монстров» и стала визитной карточкой **King's Bounty** (1990) и всего, что за ней последовало. И, кажется, теперь я знаю, откуда профессор Гарфилд взял основную идею для Magic: The Gathering. А для тех, кто по какой-то неизвестной причине до сих пор не знаком с концепцией KB, вкратце расскажу об игре.

Есть мир, состоящий из четырех континентов. На каждом континенте есть го-





Вверху: В каждой части Might and Magic было свое представление о тренерах, которые помогают героям перейти на следующий уровень.



Этот маскарад – только для новичков. Купив членство в гильдии, можно приобретать у нее новые заклинания.



Один гоблин вряд ли заставит вас попотеть... а вот если их будет трое!..



Четвертая часть отличилась еще и тем, что там встречались самые разнообразные големы – например, состоящие из облаков или алмазов!



«Темная сторона Зина» во всей своей красе.

рода, замки, отряды врагов, сокровища и различная пересеченная и не очень местность. Все это дело разбито на квадраты. Главный герой, которого можно выбрать из четырех прототипов (воин, паладин, варвар и волшебница), бродит по континенту со скоростью один квадрат в день, убивает врагов, собирает сокровища, захватывает замки и ведет экономическую деятельность в городах: осуществляет госзаказы на убийство злодеев в замках, покупает заклинания и войска, арендует лодку и так далее. Главная задача игрока – отыскать за ограниченное время украденный у короля Скипетр Порядка, промежуточная – убить всех злодеев и откопать артефакты, чтобы открыть карту с указанием на местонахождение Скипетра. У героя есть армия – пять слотов, которые можно забить некоторым количеством разных юнитов; количество ограничено лишь параметром героя Leadership. Бой начинается с того, что слева выстраивается армия героя, а справа – армия врага (в случае осады замка: наши снизу, ихние сверху). Каждый отряд ходит в порядке очереди, ну а дальше все понятно – кто остался в живых, тот и победитель.

Концепция King's Bounty оказалась достаточно инновационной, чтобы получить не только признание игроков и критиков, но и породить целый культ, причем аж в двух направлениях: собственно KB в возрожденном компанией Katauri Interactive виде и Heroes. Но в 1990-м для Джона Ван Канегема King's Bounty стала лишь очередным сплавом идей и труда сотрудников New World Computing. Его в то время больше занимали две вещи, первой из которых было долгожданное продолжение Might & Magic. К этой работе он подошел основательно: игра должна была в некотором смысле перезапустить серию. За сценарий опытный руководитель посадил новичка Нила Холлфорда (до того он отлично переложил Trolls & Tunnels для западного релиза), однако вскоре тот попросился на параллельный проект. Джону пришлось опять делать все самому, лишь в отдельных моментах прибегая к помощи коллег. Программировать новый движок – на этот раз только для MS-DOS – он сам не решился, бросив на это дело Марка Колдуэлла, ставшего к тому времени самым опытным программистом в компании, а в помощь к нему прикрепил всех остальных кодеров студии. Чтобы наполнить игру соответствующей красотой, Ван Канегем подписал на проект сразу трех художников, не забыв и про давнего партнера, студию Focus on Design, которая нарисовала для них очередную великолепную карту мира. На удивление неплохую музыку написал специально приглашенный на этот проект звукоинженер и программист Тодд Хендрикс.

Игра получилась – на века! На рубеже восьмидесятых-девяностых от компьютерных RPG было уже не отмахаться: то очередная Ultima выйдет, то номерной Dungeon Master заявится, то свежий релиз от SSI поставит рекорды продаж. Но **Might and Magic III: Isles of Terra** (1991) грубо распихала конкурентов, сделав ставку на то же, на что сегодня молятся все маркетологи и продюсеры: низкий порог вхождения. Вместо заумных правил и комбинаций – несколько автоматически прокачиваемых характеристик, вместо многочисленных цифр и полосок – симпатичные «лайфстоуны» и портреты, символизирующие состояние персонажа, вместо возможности упихать в инвентарь полмира – только боевая экипировка да пара дюжин ключевых предметов. К этой опрятной упорядоченности прилагалась привлекательная графика, «иконочный» интерфейс с поддержкой мыши и многочисленные картинки с анимациями. Вступление (сюжетно игра продолжала первые две части) было озвучено от имени главного злодея, а игровой процесс полностью опирался на свободные путешествия по открытой карте, что казалось значительно более выгодным, чем линейные чередующиеся подземелья большинства тогдашних RPG-хитов. Для меня лично M&M3 стала первой игрой, в которой я реально сидел днями и ночами с тех пор, как у меня появился компьютер. Впрочем, это произошло в том числе и потому, что местами было сложно понять, что именно требуется сделать, несмотря на наличие журнала задач. Но к тому времени искушенный игрок уже плотно влипал, и оставалось либо продавить загадку, либо попросить помощи у старших товарищей. Думаю, здесь можно смело заявить, что третья часть Might & Magic открыла относительно казуальным игрокам дорогу в жанр.



Вверху: В Nuclear War можно нанести ядерный удар по полковнику Кадаффи!

Но была и вторая вещь, которая занимала главу студии New World Computing. Еще в 1988 году он выкупил компанию Task Force Games, которая занималась производством и продажей настольных и «карманных» варгеймов и ролевых игр.

Приставленные игры

Компьютерные RPG периодически заглядывали на игровые приставки, хотя, как следует из названия, разрабатывались они для совершенно другой аудитории. Не обошла стороной эта участь и Might and Magic с ее «сопартийцами».

Might and Magic

Вышла на NES (издатель – American Sammy Corporation), была довольно популярна у японцев. Единственная версия, помимо MSX, которая обладала музыкой.



Might and Magic II

Удостоилась релиза и на Sega Megadrive (издатель – Electronic Arts), и на SNES (издавала FCI). По понятным причинам именно там графика приятнее всего, хотя управление оставляет желать лучшего.



Might and Magic III

Вышла на SNES (FCI) и даже получила какое-то признание, но игра очень уж тормозила. Аналогичный порт с такими же тормозами для Sega Megadrive (тоже FCI) отменили буквально за неделю до релиза. Также игра вышла на Turbografx CD – помимо переработанной под платформу графики она может похвастаться обалденным саундтреком в формате CD-Audio. И, наконец, состоялся выход M&M3 для Sega Mega CD, причем только в Японии – для этой версии переработали интерфейс, а умудренных опытом героев превратили в подростков, судя по их портретам.

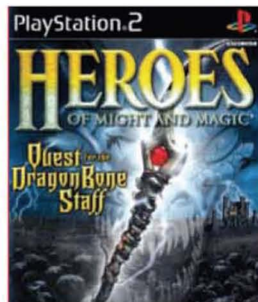




King's Bounty

Выходила на Sega Megadrive (издатель – Electronic Arts), отличалась наличием музыки и сглаженными переходами с клетки на клетку. Интересно, что впоследствии для Sony PlayStation 2 вышла игра Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff (2001), которая была ничем иным как перерисованной King's Bounty. Там даже тексты точно такие же были. Проект создавался совместными усилиями New World Computing и 3DO, последняя же выступила издателем.

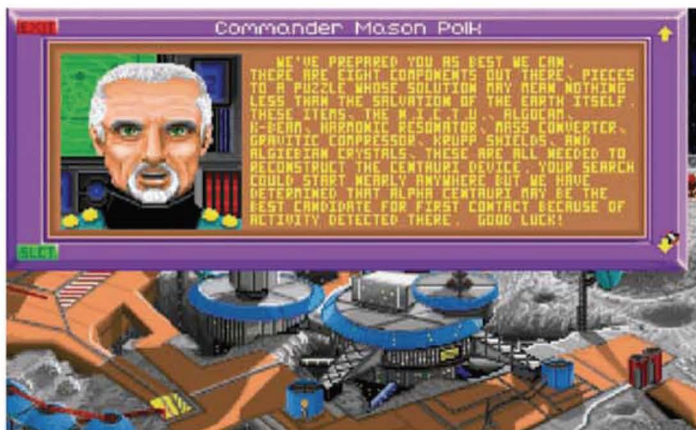




Об остальных играх из серии Might & Magic, портированных на игровые консоли, я расскажу в следующем выпуске.

Одной из целей покупки была игроизация флагманского продукта этой фирмы, Star Fleet Battles. Проект провел в разработке несколько месяцев, после чего его пришлось отменить. Но ненадолго, где-то года на полтора. Идея космических баталий с интригующим сюжетом захватила Нила Холлфорда, только-только закончившего эпичную переделку «Туннелей и Троллей». Новый проект должен был стать одним из самых амбициозных в истории студии, из списка тех, что меняют ход событий и открывают для индустрии абсолютно новое направление. Идею, предложенную Ван Канегему юным гиком, было не очень-то просто воплотить в жизнь, но она того стоила: совместить в большом исследуемом мире жанр космической аркады и походовой тактики, сохранив их главные черты. Подчеркну: не объединить, а именно совместить. То есть, полетал по космосу, пострелял пришельцев – спустился на землю и там с видом от третьего лица пошел искать приключения на свой скафандр, и так много-много раз подряд. И снова инициатива вдарила по инициатору: Ван Канегем согласился выделить ресурсы, при условии, что Холлфорд посвятит себя проекту целиком и полностью, забыв про Might & Magic III. А процесс руководства разработкой и программированием пусть возьмет на себя Эрик Хайман (который когда-то начинал делать Star Fleet Battles).

Сюжет игры, которая на одном из этапов разработки называлась Have You Seen Our Planet?, даже сегодня смотрится оригинально и свежо: все начинается с того, что Землю в неизвестном направлении «угнали» инопланетяне. Единственные немногочисленные земляне-космонавты, оставшиеся в Солнечной системе, обосновались на Луне. Теперь, чтобы вернуть родную планету, нужно собрать Специальный Девайс. Где искать детали для него, на первый взгляд непонятно, но советуют начать с Альфы Центавра. При этом игроку необязательно прыгать в корабль и стартовать на третьей космической – сначала он может наладить разработку чего-нибудь новенького (в лаборатории), а также производство какой-нибудь детали для корабля или нового лазерного ружья для своих подопечных. Самих же сопартийцев можно в любой момент пополнить из специальной «клонировочной», причем дозволяется выбрать из четырех типов-классов, в зависимости от текущих целей игрока. После этого уже следует выходить на орбиту и, осмотревшись, направиться в неизвестность, которая заключается в том, наткнешься ты на инопланетян по пути к цели или нет. В первом случае можно дать бой, если хватит силы воли и запаса снарядов, но вообще никто не запрещает убегать. По приземлении на планету – а их в игре сотни! – включается походовый режим с видом сверху. Если местность враждебная – почти наверняка сразу же начнется перестрелка, если не очень враждебная, то можно погулять по округе, пообщаться с жителями и взять у них сюжетные и побочные квесты, чтобы выполнить их за определенную награду. Главное – это не убить случайно какого-нибудь NPC, без которого дальнейшее прохождение потеряет смысл. Количество оружия в игре – просто несметное, от лазерного лука до тактической ядерной винтовки. С доспехами тоже все обстоит хорошо, равно как и с частями для корабля (ему ведь тоже надо чем-то сражаться). Но самое главное – каждую деталь экипировки можно создать на родной лунной базе, если притащить нужные ингредиенты. Вся эта радость исполнена в насыщенной VGA-графике со звуковыми эффектами.



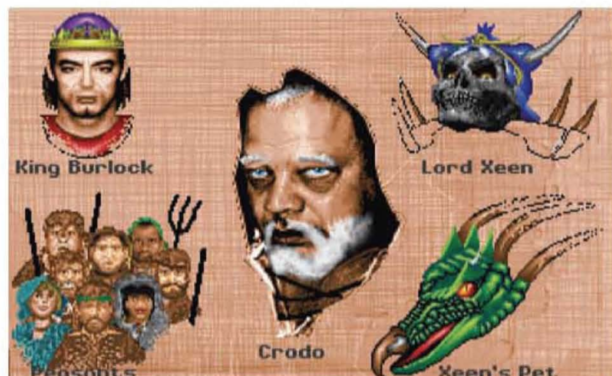
Справа: Planet's Edge. Краткое послание от командующего лунной базой.

На мой неподкупный взгляд, **Planet's Edge: The Point of No Return** (1991) запросто могла бы стать для Mass Effect тем же, чем Wasteland стала для Fallout: огромный мир, масса возможностей, тонны диалогов и историй (даже в мануале добрую половину текста занимал художественный рассказ). Но почему-то игра не выбилась в люди, и причины этого трагического события мне неизвестны. А вот последствия этого оказались закономерны: Холлфорд ушел в Dynamix делать культовую Betrayal at Krondor, а Хайман следующие пять лет работал в Origin продюсером псевдо-авиасимуляторов типа Strike Commander.

А в New World Computing жизнь шла своим чередом. На заработанные деньги была куплена очередная фирмочка – на безнал повелась обедневшая Microillusions, в 1987-м разработавшая ролевку The Faery Tale Adventure, но так и не сумевшая продать достаточно копий, чтобы оплатить продолжение. FTA осталась в истории лишь благодаря тому, что в ней был огромный бесшовный мир на 17 тыс экранов. Эту технологию Ван Канегем сумел аккуратно портировать для Sega Megadrive, продав издательские права Electronic Arts. А сиквел, кстати, вышел – правда, десять лет спустя (и он тоже разорил компанию-разработчика).

Имея на руках горячую RPG-серию и слегка обедневшую на кадры команду, Джон решил какое-то время погодить с экспериментами. Might & Magic III сразу же взлетела в чартах продаж, а значит, следовало поднапрячься и выдать следующую игру быстрее, чем предыдущую, пока ее никто не забыл. К счастью, в те славные времена рынок состоял из весьма придирчивых пользователей, а значит, халтура бы не прокатила. Наверное, поэтому **Might and Magic: Clouds of Xeen** (1992) вышла всего лишь через год, но обладала при этом таким набором особенностей, которым не каждый номерной сиквел способен похвастать. В основном это касалось графической части и интерфейса, но самое главное – это знаменитая система «World of Xeen». Непосредственно к M&M4 она прямого отношения сама по себе не имеет. Но если поставить в одну директорию с ней **Might and Magic: Darkside of Xeen** (1993), которая как раз и является чистой воды до-

Внизу: Might and Magic: Clouds of Xeen начинается с пятиминутки политической информации. Король Берлок (слева вверху) похищен. Крестьяне (слева внизу) негодуют. Лорд Зин (справа вверху) хохочет. Ручной дракончик Лорда Зина (внизу справа) фыркает. Кродо (в центре) просит помощи.





Zephyr оказалась очень насыщенным событиями скроллшутером. Местами даже перенасыщенным.

полнением, то совокупный игровой мир увеличится примерно на треть. Появятся новые территории, квесты и совершенно сумасшедшие по сложности враги, включая финального сюжетного босса. Собственно, на пятой части и заканчивается история, начатая Джоном Ван Канегемом десять лет назад, когда он впервые сел за клавиатуру, чтобы программировать свою первую компьютерную RPG. А история New World Computing достигла лишь середины – впереди у нее еще десять лет взлетов и падений.

И первый же взлет – продажа в январе 1994-го всех акций NWC корпорации, занимавшейся интерактивными развлечениями, NTN Communications. Это вовсе не означало потерю независимости, поскольку при успехах студии внешнего руководства явно не требовалось, зато означало немалую долю акций NTN стоимостью в $9.000.000 для тридцатидвухлетнего гения от игровой индустрии. Но Джон вовсе не бросил свою команду, свалив куда-нибудь на персональный остров в Тихом океане, а набрал в студию «свежую кровь» и запустил в производство сразу несколько проектов. Первым делом он решительно поднажал на находящийся в вялом производстве вот уже несколько лет проект **Zephyr** (1994). Этому футуристическому скроллшутеру предстояло взорвать рынок стремительным геймплеем и великолепным качеством, но в итоге оказалось, что игра заметно устарела технически, а игровой процесс вторичен по отношению к мегапопулярным X-Wing и Tie Fighter. В журнале PC Gamer игру раскритиковали в пух и прах, посоветовав Ван Канегему сосредоточиться на том, что получается у него лучше всего – на выпуске ролевых и стратегических игр. Именно так он и поступил, почти навсегда забыв про скроллшутеры.

Но экспериментировать не перестал. Впервые, наверное, за всю историю компании он позволил себе не иметь никакого отношения к внутренней разработке. Продюсером проекта он назначил Марка Колдуэлла, давно уже рвущегося сделать что-нибудь самостоятельно, а чуть ли не единственным разработчиком стал новичок – дизайнер и программист Фил Стейнмаер. Не могу сказать, что на весьма занятной стратегии в реальном времени **Iron Cross** (1994) компания сделала много денег, зато Фил получил предостаточно опыта, чтобы основать свою собственную игровую компанию (которая, впрочем, еще несколько лет оставалась таковой лишь на бумаге).

Еще один эксперимент Ван Канегема был реализован с целью сокращения технологического отставания от конкурентов. Уверенный рост мультимедиа (звук, видео, интерактив) вынудил его задуматься об имплементации цифрового видео в компьютерную игру. Наняв трех актеров из средней популярности сериалов, он заставил их изображать, будто они сидят за покерным столом с игроком, а за окном переливаются огнями Голливудские холмы. В действительности кроме актеров и пары фишек перед камерой было лишь безбрежное зеленое пространство, необходимое для наложения другого изображения. Несмотря на кажущуюся простоту технологии, работа по обработке видео оказалась не из легких. Изначально **Multimedia Celebrity Poker** (1995) готовилась к выходу на Windows 3.xx, а получилось, что инсталлировали ее в основном уже владельцы Windows 95. С тех пор Джон зарекся связываться с «живым видео», и правильно сделал, я считаю.

На этом отведенное под рубрику место заканчивается, а значит, в следующем номере вас ждет продолжение статьи. Из него вы узнаете, кто помогал Ван Канегему разрабатывать Heroes of Might and Magic, в какой канаве закончило свой путь RPG-ответвление сериала, какие еще опыты ставил руководитель студии New World Computing над индустрией и куда в итоге завел его творческий путь.

Но перед тем, как попрощаться, мы побеседуем с Джоном Ван Канегемом! **СИ**

Внизу: В японской по сути игре Trolls & Tunnels все художественные тексты были на японском, а технические – на английском. Бедный, бедный Нил Холлфорд!

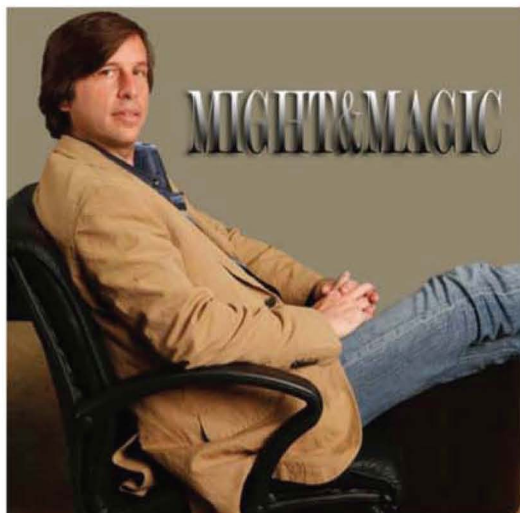




ИНТЕРВЬЮ

Джон Ван Канегем

- создатель и глава компании **New World Computing**
- создатель и бывший президент компании **Trion Worlds**
- руководитель компании **Victory Games**



Вы открыли свою компанию New World Computing в 1984 году (или это был 83-й?). Ваша первая игра вышла аж в 1986. Насколько мне известно, процесс разработки в те времена был не столь сложен и трудоемок, как сегодня. Что отняло у вас столько времени?

Я основал New World в 1983-м. Три года ушло у меня на создание первой M&M на компьютере Apple II.

Мне пришлось обучаться программированию на ассемблере для 6502-го процессора, у нас не было ни инструментов для разработки игр, ни соответствующих школ, ни документации. Приходилось взламывать код и экспериментировать. В конечном итоге мне пришлось написать операционную систему, драйвер управления дисководом, менеджер памяти, графический движок, звуковую систему; а начинал я с того, что спрограммировал операции по умножению и делению, потому что их там вообще не было!

В 1984-м уже была пара популярных компьютерных RPG, включая Ultima и Wizardry, которая к тому же была ролевой игрой от первого лица, в точности как и Might & Magic. Почему вы решили делать игру, на первый взгляд очень похожую на Wizardry (хотя, разумеется, весьма оригинальную)?

Вообще-то перед разработкой я написал для себя большой документ, в котором изложил все плюсы и минусы как для игры с видом сверху (Ultima), так и для 3D (Wizardry). Сравнив все это, я пришел к выводу, что лучше всего подойдет 3D – к тому же я был уверен,

что в будущем компьютеры станут еще более продвинутыми, и визуальная составляющая улучшится в разы.

Ходил слух, что это ваша жена попросила вас сделать «игру как King's Bounty, но про Might & Magic». Так ли это? Расскажите всю историю, раз уж на то пошло.

Мне всегда нравились ролевые игры, но еще одной моей страстью были игры стратегические (я играл в огромное количество «настолок»). Так что в 1989-м я предпринял первую попытку сделать стратегию, что в итоге вылилось в King's Bounty для Apple II. Она получила хорошую прессу, и народу вроде понравилось, но продажи были средненькими. Моя вторая жена, Дебби, была фанаткой KB и постоянно просила меня сделать продолжение. Так что несколько лет спустя, вооружившись опытом King's Bounty, я начал делать игру Heroes. А чтобы продажи шли лучше, я добавил в название of Might and Magic, полагая, что из-за этого игру купит больше людей. Вот так и появилась серия Heroes of Might and Magic.

В стенах New World Computing вам довелось создать большое количество игр. У вас были адаптации настольных и карточных игр (Nuclear War и Tunnels & Trolls), футуристичный рейсинг, покер со знаменитостями и даже мультижанровые игры (первой на ум приходит Planet's Edge). Но с 1995-го вы не разрабатывали ничего, что не имело бы в названии Might & Magic. Почему так получилось? Вы устали от коммерчески неуспешных проектов (продолжая издавать игры других студий, кстати говоря)?

В действительности мне всегда хотелось экспериментировать и создавать игры в новых жанрах. Но в 1996-м я продал NWC вместе с ее издательским бизнесом The 3DO Company, оставаясь лишь руководителем студии, но не владельцем – а значит, у меня больше не было свободы выбора в разработке.

Согласны ли вы с тем, что Might & Magic IX вместе с Heroes of Might and Magic IV фактически похоронили вселенную? Это произошло из-за суровых дедлайнов, поставленных 3DO или из-за неопытности Тима Ланга (ведущий геймдизайнер M&M IX) и «чересчур креативных» продюсеров HoMM IV? В одном интервью вы упомянули, что жена критикует вас за «уничтожение игры». Даже ваша жена была против четвертых «Героев»!

На качество последних двух игр повлияло множество разных факторов. У 3DO были финансовые трудности, я был меньше вовлечен в разработку игр, к тому же у меня были серьезные разногласия с руководством издательства. Очень сложная ситуация сложилась для всех. Для меня лично это был печальный конец эры, длившейся двадцать лет. Когда 3DO закрылась окончательно, мне пришлось вернуться в офис New World, отослать всех домой, запереть двери и выслать ключи атторнею по банкротствам. Один из самых грустных дней в моей жизни.

Вы сегодня следите за ситуацией с правами на Might & Magic? Компания Ubisoft активно развивает бренд (хотя она и отказалась от предыдущих сюжетных линий и персонажей). Скоро уже выйдут Heroes VI, вы ждете от нее чего-нибудь хорошего? Вы бы сделали еще один Might & Magic, если бы вам представился случай?

Сейчас, глядя назад, я понимаю, что я просто обязан был выкупить права на Might and Magic, но я оказался настолько опустошен в результате сложившейся ситуации, что тогда решил просто уйти из бизнеса. Очень жалею, конечно. Да, я слежу за всеми новыми играми от Ubi и других разработчиков и радуюсь тому, что серия продолжает жить! Хотя многие вещи сделал бы по-другому, я желаю играм серии всего самого лучшего и надеюсь, что их популярность не упадет.

В одном интервью в 1996-м вы заявили, что много играли в Diablo и поняли, что будущее принадлежит онлайновому геймингу. Вы ничего такого не сделали в рамках NWC (кроме Legends of Might & Magic), однако ваш следующий анонс после закрытия студии касался основанной вами фирмы Trion World Network, которая собиралась провести революцию в жанре MMORPG. Я уже вовсю играю в Rift и нахожу игру аддиктивной и к тому же хорошо сделанной. Да, разработка заняла огромное количество времени, но оно того стоило. Почему вы покинули компанию несколько лет спустя? Вы были разочарованы самой идеей революционирования MMORPG?

Вообще-то в 1996-м я выбрал в качестве покупателя своей студии именно 3DO, потому что у них уже была MMORPG под названием Meridian 59, которая еще больше убедила меня в том, что будущее игр – а особенно RPG – лежит в онлайновой плоскости. Так что после продажи компании моим первым проектом стала Might and Magic Online. Уже тогда у меня были идеи и схемы, воплощенные в современных MMORPG, хотя по плану этот проект должен был выйти еще до EverQuest, World of Warcraft и т.п. К сожалению, через восемь месяцев работы руководство 3DO решило отменить игру, поскольку планируемые расходы оказались для них слишком велики.

Я основал Trion в 2005-м, чтобы удовлетворить свою страсть к созданию MMO и онлайновых игр вообще, и покинул фирму в 2009-м. Комментировать свой уход не буду, извините. Однако я и сейчас хочу делать новые MMORPG, у меня полно идей, которые могут стать революционными, если выбрать правильную точку приложения сил.

Поскольку вы ныне возглавляете студию Victory Games, которая собирается сделать некогда популярную RTS вновь популярной, в какие три последние игры на PC или консолях вы играли? Вы уже знаете, на что ориентироваться, разрабатывая новую игру в серии Command & Conquer?

Я играю практически во все стратегические игры, равно как и в большинство самых популярных игр вообще. Я провел много времени в Battlefield Bad Company 2, мне безумно понравились Red Dead Redemption и Civilization V, и я очень, очень много играл в StarCraft 2.

Ну и по понятной причине я вновь прошел все уже вышедшие игры серии Command & Conquer.

В России очень любят King's Bounty и вселенную Might & Magic. Первая (пиратская) локализация KB вышла всего через шесть месяцев после релиза (а ведь в 1991-м не в каждом московском офисе были компьютеры!), затем был неофициальный сиквел под названием King's Bounty 2 (его разработчик впоследствии сделал серию «Герои Мальгримии»), пять лет назад вышла Heroes of Might & Magic V, разработанная московской компанией Nival Interactive, и, наконец, целиком и полностью новая King's Bounty от калининградской Katauri Interactive, причем эта серия насчитывает уже три выпуска. Кстати, один мой знакомый из Катаури просил поинтересоваться: вы играли в «King's Bounty: Легенда о рыцаре» или «King's Bounty: Принцесса в доспехах»? Как они вам? И как вам пятые «Герои», раз уж на то пошло?

Передайте вашему знакомому, что я играл во все новые игры King's Bounty, и они все мне очень понравились!

Heroes V была забавной, интересно теперь будет посмотреть на Heroes VI.

Если вам есть что сказать ретрогеймерам – тем, кто до сих пор любит и играет в King's Bounty, Might & Magic, Heroes of Might & Magic, пожалуйста, не стесняйтесь.

В первую очередь спасибо вам за возможность ответить на вопросы про Might and Magic (и про меня)!

Спасибо всем вам, хочу честно сказать – само ваше существование греет мне душу. Я обожал делать Might & Magic, и еще больше обожал играть в них, так что однажды, хочется верить, я смогу создавать новые игры в этих жанрах. У меня полно идей и планов, которые мне хочется воплотить. Ну а пока что я сконцентрируюсь на великой игре Command & Conquer. Надеюсь, что вы, поклонники серии, не откажете себе в удовольствии в нее поиграть! **СИ**

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!

Подписка на комплект PC ИГРЫ 2 двуслойных DVD и СТРАНА ИГР 1 двуслойный DVD

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДАРКИ ОТ DISNEY

Первые десять читателей, подписавшихся на «Страну Игр», получат в подарок захватывающий фантастический фильм «ТРОН: Наследие» на диске blu-ray, CD с саундтреком от группы Daft Punk и комплект фирменных сувениров с символикой TRON: кейс для PSP, светодиодную бейсболку и светящийся в темноте напульсник.

Спешите подписаться, количество подарков ограничено!



Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н______ »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Элрик из Мелнибонэ

В прошлом номере «Страны Игр» Илья Ченцов немало озадачил Марека Зимака, сравнив ведьмака Геральта с вампиром Каином. Однако вскоре мы обнаружили, что корни архетипа «антигероя-мечника-блондина» глубже, и плясать стоит от более далёкой печки. Так, поклонники писателя Майкла Муркока считают, что оба списаны с Элрика из Мелнибонэ. Если вашей первой реакцией было «А это вообще кто?», оставайтесь с нами – мы расскажем. Если же вы уже подкованы в вопросе, то во второй части статьи мы познакомим вас с играми об Элрике, которых не было.





Илья Ченцов



Наталья Одинцова

Первый рассказ с участием Элрика, The Dreaming City (в русском переводе – «Грезящий город») был опубликован в 1961-м. И тогда же Фриц Лейбнер придумал обозначение «мечи и магия». Так он окрестил фантастические произведения, в которых и двуручники, и колдовские чары – часть повседневного быта. Устои жанра к тому времени успели оформиться: Толкиен уже написал и опубликовал «Властелина Колец», Роберт Говард давно познакомил публику с мускулистым киммерийцем Конаном, а сам Лейбнер – с высоченным варваром Фафхрдом и бывшим учеником волшебника, а ныне вором Серым Мышеловом.

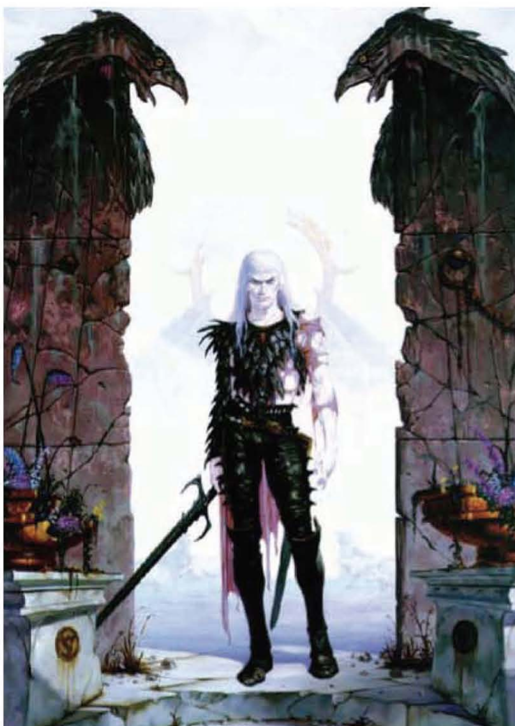
И вот среди толпы бойцов-здоровяков, способных повторить – да что там, переплюнуть – подвиги Геракла, появляется Элрик. По меркам Конана он слабак – не способен и дня протянуть, не накачавшись наркотиками, которые сам Муркок позднее авторской волей превратит в «зелья из трав». Его соплеменники – раса очень гордых, жестоких и долгоживущих существ – стопроцентные эгоисты и никогда не терзаются муками совести. А Элрик, их правитель и 428-й по счету император Мелнибонэ, не одобряет ни нравы верноподданных, ни обычаи мелнибонийского общества. Те, в свою очередь, находят его странным: мало того, что не отличается физической крепостью и альбинос, так еще и задумывается о непонятном. Но покуситься на трон до поры до времени никто не решается: всем известно и о древних пактах, которые предки Элрика заключили со сверхъестественными лордами Хаоса (в частности, с князем ада Ариохом), и о том, что сам Элрик – первостатейный колдун.

Разумеется, несовпадение в параметрах с Конаном (киммерийский варвар, как вы наверняка помните, считал, что лучший волшебник – это мертвый волшебник) и подобными ему героями не было случайным. Муркок стремился придумать образ, полностью противоположный тому, который создал Говард. А писал его, как ни странно это звучит, с себя: «Элрик отображает меня таким, каким я был, когда сочинил первую историю о нем». И потом уточняет, что речь идет о середине 50-х, а значит, писателю тогда было не сильно больше пятнадцати. «У его моральных дилемм и исканий очень много общего с моими собственными переживаниями.В каком-то смысле это справедливо и по сей день».

Иронично, что иллюстрации 60-х изображают Элрика таким же культуристом, какими показывали всех тех персонажей, на которых он не должен был походить. Бугры мускулов, широкая грудь, волевой подбородок – никак не чахлый и смертельно бледный альбинос. Ближе всех к истине подошел, наверное, Ёситака Амано: у него и впрямь получилось показать нечеловеческую красоту мелнибонийцев.

Непонимание сородичей и неотвратимый развал порочной империи –

Внизу: Элрик, версия Джеральда Брома.



Чемпион мультивселенной

Идея мультивселенной (multiverse) является одной из главнейших в творчестве Майкла Муркока. Действие большинства его книг происходит в системе параллельных миров, в каждом из которых существует инкарнация Вечного Воителя (Eternal Cnampion), кому судьбой уготовано бороться за поддержание космического равновесия между Порядком и Хаосом – притом что сам «аватар» может об этом и не знать. Элрик – одна из таких инкарнаций. Многие Воители, такие как Джерри Корнелиус и Джерек Карнелиан, обладают инициалами «J. C.» (не увидеть тут нескромную отсылку к христианской мифологии трудно). Воителями, по версии Муркока, также являются паладин Роланд, герой «Песни о Роланде», Доктор из сериала «Доктор Кто» и Одиссей.


А вот на этой картине Брома Элрик и впрямь вылитый Геральт.



Обложка Ёситаки Амано к японскому изданию пятой книги цикла.


Элрик, версия Роберта Голда.


Слева: Статуэтка Элрика, точная копия одной из иллюстраций Ёситаки Амано. Одобрено Майклом Муркоком! Сейчас, правда, даже нелегальную копию днем с огнем не найти – уж очень редкая вещь.

не единственная трагедия в жизни Элрика. Постоянно пользуясь чужой помощью – будь то демонический меч Стормбрингер, питающийся душами живых существ, или Ариох, он раз за разом убеждается, что создания тьмы «вечно хотят зла и вечно совершают благо» исключительно в «Фаусте» Гёте. Все старания выходят боком, все труды на благо мировой гармонии оборачиваются личной трагедией. Да и кровь мелнибонийских императоров дает о себе знать: альбинос, несмотря на все гамлетовские метания в двух первых книгах цикла, к финалу, опять же по авторской воле, превращается в заносчивого и не особо приятного типа. Да и врожденная хилость уже не мешает – разве что Элрику страшно вновь почувствовать себя слабым и немощным.

Как бы то ни было, именно цикл о последнем императоре Мелнибонэ принес Муркоку наибольшую популярность. Персонаж получился очень запоминающимся – слабый и в то же время сильный, раб обстоятельств и при этом сильная духом личность, готовая на самопожертвование. С экранизацией, правда, пока так и не сложилось – в 1997-м были разговоры, что фильм по мотивам саги снимет Universal, однако воз, как говорится, и ныне там.

С играми же по мотивам книг Муркока, и об Элрике в частности, ситуация довольно интересная: фанаты писателя рады внести в списки навеянных его творчеством любые произведения, где фигурируют постоянно реинкарнирующиеся протагонисты, циничные блондины-антигерои или мечи, пожирающие души. Концепции мультивселенной и Вечного Воителя (см. врезку) настолько глобальны, что к «муркоковщине» причисляют даже кейджевскую Omikron и спекторовскую Deus Ex (там же у героя инициалы J. C.!).

Однако, хотя официальные игры, посвященные приключениям Элрика Мелнибонийского, неоднократно – не меньше трёх раз – пытались сделать, две из них просто не вышли, а третья в конечном итоге оказалась не про Элрика.

Речь, замечу, только о компьютерных и видеоиграх: так, настольный варгейм Elric появился ещё в 1978 году. Игроки в нём брали на себя роль властителей судьбы, под чьим управлением в каждый момент могли находиться войска и герои разных народов, так что




Элрик, версия Ёситаки Амано.

Элрик переходил из рук в руки. В Elric включили такие элементы эпоса, как угроза попасть под влияние меча для Элрика и необходимость поддержания баланса между Хаосом и Порядком, однако многие жаловались на невнятные правила и стратегическую несостоятельность игры.

Позже, в восьмидесятых, издательство Chaosium выпустило серию «бумажных» ролевых игр Stormbringer, действие которых происходило в мире Элрика. До этого мелнибониец не вполне легально появлялся в книге правил Deities and Demigods («Божества и полубоги»), выпущенной для системы Advanced Dungeons & Dragons. В начале XXI века выходила и карточная Stormbringer, где один игрок получал колоду Хаоса, а второй – колоду Порядка.

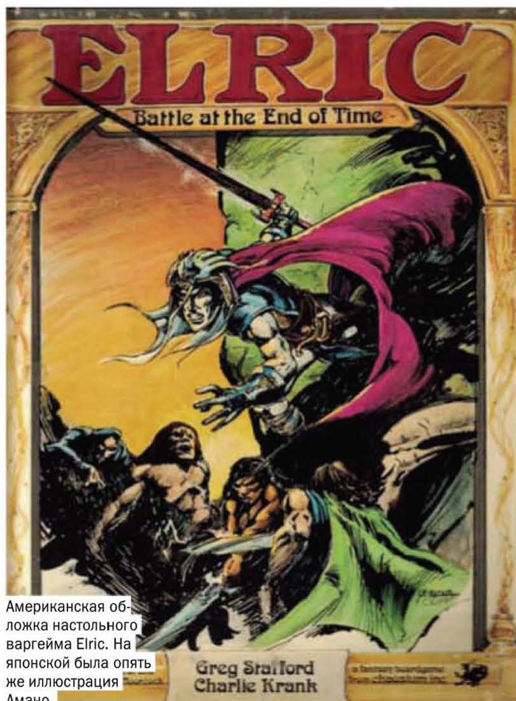
Но вернёмся к играм, которых не было. На рубеже веков две студии задались целью представить приключения Элрика в модном тогда изометрическом виде.

Парижская Haiku Studios собиралась сделать экшн для PS one, DOS и Windows 95 под названием Elric The Necromancer. «Некроманта» обещали выпустить зимой 1998 года, но компания не справилась со своими амбициозными замыслами и в 1997 году закрылась. Однако в Интернете можно найти подробный дизайн-документ, озаглавленный Elric Le Necromancien: Stormbringer's Quest (к сожалению, на французском). Вот что там говорится: чтобы спасти свою возлюбленную Симорил, Элрик должен был пройти по мурковским местам, таким как лес Троос, Ашанелун, Мелнибонэ и Пан-Танг, в конце каждого уровня сразившись с боссом. Последовательность уровней была линейной, а меч Стормбрингер герою доставался лишь в самом конце, для финальной битвы с кузеном Йиркуном (впрочем, открыв все секретные уровни, можно было попасть к супербоссу Бало, шуту Хаоса). Взамен герою предлагалось сражаться другими клинками, а также использовать метательные топоры, копья и арбалеты. Элрик также мог бы пользоваться стихийной магией и призывать Ариоха, демониц-эленоин, гигантских обезьян, рептилий и других союзников. Планировался и режим совместной игры, в этом случае второй игрок управлял бы лучником Ракиром (персонажем, в книгах упоминаемым вскользь), рассматривался также вариант альтернативной «злодейской» пары Йиркун + колдун Телеб К'Аарна

Вверху: Ещё одна жертва демонического меча – Артас Менетил, один из главных героев вселенной Warcraft.



Справа: Пожирающим души мечом с заточённым внутри демоном был вооружён и герой амиговской Deathbringer. Созвучие в названиях магических железяк говорит само за себя.



Американская обложка настольного варгейма Elric. На японской была опять же иллюстрация Амано.

(интересно, что оба также являлись боссами уровней). На PC предполагалось реализовать ещё и дефматч для десяти игроков. А вот от трагического финала решили отказаться, как и от намеков на зависимость Элрика от растительных препаратов – в Elric The Necromancer ему вместо этого предлагалось собирать различные руны. Игру также отличал специфический визуальный стиль, этакий «европейский super-deformed». Концепт-арт выглядит откровенно комично, однако на скриншотах «детскость» немного скрадывается. Возможно также, что в процессе разработки был проведён редизайн персонажей, однако игру это не спасло.

Затем за Майкла нашего Муркока взялась московская Snowball Interactive, к тому моменту уже имевшая богатый опыт в разработке ролевых игр (и несколько меньший – в завершении её). Свою Stormbringer: Elric of Melnibone они решили сделать партийной RPG с акцентом на изучении заклинаний (в том числе призыва). В 55 номере «Страны Игр» (за ноябрь 1999 года) Александр Щербаков взял у руководителя студии

Сергея Климова интервью, где тот рассказал, что с вызванными союзниками можно будет общаться, и намекнул, что с точки зрения «практической магии» более важными будут знания Элрика об использовании трав и приготовлении снадобий, а также свойства его чёрного клинка. Игра создавалась на движке и ролевой системе печально знаменитой RPG «Всеслав», тогда тоже находившейся в разработке, и планировалась к выходу в 2001 году. Однако издатель не согласился финансировать производство, и проект был закрыт, а чуть позже заморозили и «Всеслава».

Но мы упомянули третью игру про Элрика, которая на самом деле не про него. Речь о Blood Omen: Legacy of Kain, выпущенной в 1996 году, и в дальнейшем ставшей основой для сериала Legacy of Kain. Свидетельства очевидцев расходятся: одни говорят, что разработчики прямо признавали, что хотели сделать игру о приключениях Элрика, но не сумели получить права на неё, и история Разиэля и Каина – их вариация на ту же тему. Будучи прямо спрошенным, знаком ли он с творчеством Муркока, руководитель студии Silicon Knights Денис Дьяк назвал книги об Элрике одним из источников вдохновения («Elric is cool»), однако отметил, что большее влияние на Blood Omen: Legacy of Kain оказали фильм Клинта Иствуда «Непрощённый», а также серии книг «Некроскоп» Брайана Ламли и «Колесо времени» Роберта Джордана. Когда о том же самом спросили Эми Хенниг – режиссёра всех последующих игр цикла, созданных уже Crystal Dynamics, она ответила, что читала об Элрике только в вышеупомянутой книге Deities & Demigods, но не оригинальные романы.

Как бы там ни было, параллели просматриваются легко. И дело даже не в густых блондинистых шевелюрах обоих героев (на самом деле авторы Blood Omen долго не могли решить, какого же цвета в конечном итоге будут волосы Каина). И в книгах Муркока, и в сериале Дьяка-Хенниг одной из главных тем является равновесие сил в природе, нарушение которого грозит катастрофой. Как и Элрик, Каин умён и сведущ в магии (правда, вместо возможности призывать союзников из других измерений он обладает лишь способностью брать врагов под свой контроль, а также менять свой собственный облик); аналогом физической слабости мелнибонийца у Каина являются водобоязнь и необходимость постоянно питаться кровью для поддержания сил. Оба героя – романтические персонажи, у которых окружающая действительность вызывает отвращение, оба становятся жертвами чужих манипуляций и творят зло из лучших побуждений. Аналогом Стормбрингера в сериале выступает клинок Soul Reaver, «похититель душ». Интересно, что, хотя Денис Дьяк не признает Legacy of Kain: Soul Reaver и последующие игры сериала «правильным» продолжением Blood Omen, в них сходство с сагой об Элрике стало ещё заметнее: так, Elder God, появляющийся в них, схож по своей сюжетной роли – наставник героя, пытающийся использовать его в своих целях – с демоном Ариохом (а внешне – с другим лордом Хаоса, Пуараем, похожим на гигантского осьминога). И хотя Каин с Разиэлем выглядят совершенно по-разному, у Разиэля также немало черт сходства с Элриком: субтильное телосложение, необычный цвет кожи и глаз, способность путешествовать между мирами, и тяжелые симбиотические отношения с волшебным клинком. И такой же внутренний конфликт между романтическими устремлениями и суровой действительностью.

В общем, сериал признан фанатами Муркока «официально навеянным» историей Элрика, и тем поклонникам Белого Волка из Мелнибонэ, что ещё не успели познакомиться с историей Носгота, мы очень рекомендуем это сделать.

Сейчас правами на игры (и фильмы) по мотивам книг об Элрике Мелнибонийском заведует компания Universal. Желающих сделать такую игру в XXI веке было немало, но либо у них ничего не получилось, либо они работают в страшном секрете. Но это не мешает всем желающим совершенно бесплатно вдохновляться идеями Майкла Муркока – иногда даже превосходя исходный материал. **СИ**


У Haiku Studios Элрик вышел чересчур гротескным...



...а в 3D-версии стал вообще какой-то пластилиновой вороной.

ЭЛРИК НЕ ВПОЛНЕ ЛЕГАЛЬНО ПОЯВЛЯЛСЯ В КНИГЕ ПРАВИЛ DEITIES AND DEMIGODS, ВЫПУЩЕННОЙ ДЛЯ СИСТЕМЫ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.



Соблазн провести ещё одну параллель между Элриком – Белым Волком и Каином, умеющим превращаться в волка, есть. Но Каин оборачивается не белым волком, и даже не серым, а... полосатым.


Если у Haiku Элрик выглядел чересчур экстравагантно, то у Snowball Interactive как-то совсем неказисто.


У Муркока разные воплощения Вечного Воителя тоже иногда встречались друг с другом. Как Каин и Разиэль.

Некоторые считают, что с Элрика списан и ведьмак Геральт. Ну как же, альбинос? – альбинос, глаза странные? – странные, травку употребляет? – есть такое, меч имеется? – целых два, и даже прозвище такое же, Белый Волк. Впрочем, различий между ними тоже достаточно, а Анджей Сапковский, автор книг о ведьмаке, нигде прямо не отсылает к Муркоку.



ТАНКИ, КОТОРЫЕ МЫ ПОБЕДИЛИ



WORLD OF TANKS

66 лет назад отгремели последние залпы сражений Великой Отечественной войны. Нацисты не смогли сдержать натиск Красной Армии, Берлин пал и Третий рейх ушел в прошлое. Мир зажил спокойной жизнью, а наши деды и прадеды занялись созидательным трудом, восстанавливая разрушенное хозяйство Советского Союза. Но забывать про самую страшную войну в истории человечества мы не должны никогда. Ведь история часто развивается по спирали, и на пороге может оказаться новая беда. И как мы распознаем ее, если станем Иванами, родства не помнящими?


Андрей Окушко

Конечно, тех, кто способен рассказать о страшных годах с 1941-го по 1945-й, осталось немного, но пообщаться с ними еще есть шанс. Если же никак не получается, всегда есть книги, фильмы, игры, в конце концов. В этом списке важнее всех на наш взгляд последний пункт – именно игры помогают нам окунуться в атмосферу яростных сражений, кипевших на фронтах Второй мировой. Именно игры предлагают очутиться в шкуре пехотинца, моряка, летчика, танкиста. Для последних наилучшим выбором является ММО-экшн World of Tanks. Где еще, как не в этой игре, завоевавшей сердца сотен тысяч поклонников по всему миру, можно ощутить всю мощь и всю хрупкость такой боевой машины как танк? Машины, без которой история последней тотальной войны была бы совсем другой.

Сразу предупреждаем: речь сегодня пойдет не о советских танках, а о бронетехнике главного противника – гитлеровской Германии. Мы расскажем про самые знаменательные образцы немецкого танкостроения, и у вас будет возможность самостоятельно оценить, насколько же тяжело было сражаться с таким великолепно оснащенным противником нашим предкам. Честь и хвала дедам и прадедам, не побоявшимся хваленой немецкой техники, бившим ее с первых и до последних дней войны. Спасибо им за это.

Пусть знает враг итог борьбы великой:
Народ — герой никем непобедим!
Мы смерть несем фашистской банде дикой,
Мы от фашизма мир освободим!

Интересный факт: Из-за большой ширины гусениц перевозить PzKpfw VI на железнодорожных платформах в неизменном виде было нельзя. Приходилось менять обычные гусеницы на транспортные – иначе доставить танки к полям сражений не получалось.



PzKpfw VI Tiger

Однозначным лидером нашего хит-парада немецкой техники Второй мировой становится знаменитый PzKpfw VI Tiger. Да, он не был самым бронированным германским танком войны. Не был он и лучше всех вооруженным или самым быстрым. Но более удачного сочетания тактико-технических характеристик в стане тогдашних противников СССР вы не найдете. Не верите? Откройте список танковых асов, и сразу станет ясно, что наш выбор сделан не на основе тыканья пальцем. Почти все известные германские танкисты воевали на «Тиграх» и на них же добились наиболее впечатляющих успехов. Касается это в том числе широко разрекламированного Михаэля Виттмана (кстати, всего лишь пятого в рейтинге). Именно на PzKpfw VI Михаэль принял бой у Виллер-Бокажа, когда за четверть часа были уничтожены одиннадцать (по другим данным девять) танков, две противотанковых САУ и несколько десятков бронетранспортеров британцев!

Впрочем, прославился «Тигр» еще до того. Уже после Сталинградской битвы он стал главным пугалом для союзников как на Западном, так и на Восточном фронте. Наши прославленные Т-34 и КВ практически не имели шансов против немецкого тяжелого танка в лобовом бою, и даже атака из засады не всегда приносила успех. Стоит ли после этого удивляться, что и в пехотных, и даже в некоторых танковых частях стремительно прогрессировала специфическая болезнь – «тигробоязнь»?

Успех PzKpfw VI на полях сражений предопределили неплохое бронирование, великолепное 88-миллиметровое орудие и прекрасная оптика. Управлять машиной было нетрудно при помощи… самого обычного руля, напоминающего автомобильный. Вполне естественно, что механики-водители полюбили «Тигр» за неординарное решение, серьезно упростившее маневрирование. А вот стоимость производства оказалась слишком высокой – в графе «количество произведенных танков» стоят смешные цифры (меньше полутора тысяч машин). Страшно даже представить, как изменился бы ход войны, найди нацисты средства и мощности для производства десяти-пятнадцати тысяч «Тигров»…

К счастью, непобедимым этот танк не был. Во-первых, он был дорог и труден в производстве. А во-вторых, его подвеска оказалось неидеальной, как результат – не все PzKpfw VI способны были добраться до мест боев своим ходом. Видимо, именно поэтому в Красной Армии предпочитали пользоваться другими трофейными машинами, а в послевоенное время «Тигр» быстро исчез с исторической сцены.



Интересный факт: Экипажи PzKpfw III чувствовали себя невероятно комфортно – воевать в таком танке было одно удовольствие. Неудивительно, что трофейные «тройки» стали любимыми командирскими машинами в Красной Армии.



PzKpfw III

22 июня 1941 года при нападении Германии на Советский Союз использовалось чуть более трех тысяч танков. И почти треть от общего количества составляли PzKpfw III – еще не окончательно устаревшие машины, но уже неспособные называться современными. Они неплохо проявляли себя до этого – на полях сражений в Польше и Франции, но бороться на равных с лучшими образцами советской бронетехники не могли.

Заказанный вермахтом в 1934 году PzKpfw III оснащался скорострельной 37-миллиметровой пушкой, которая на Восточном фронте справлялась с Т-26 или БТ-7, но частенько пасовала в столкновениях с Т-34 или КВ. С 1940-го выпускался также вариант танка с более мощным орудием калибра 50 миллиметров, но скоро и оно перестало выручать, да и бронированием машина похвастаться не могла.

Оставался вариант создания на базе PzKpfw III разведывательного танка, но этому помешали не самые лучшие скоростные качества – даже по шоссе «тройка» выдавала лишь чуть больше 40 км/ч. В итоге производство стремительно устаревающих танков в 1943 году свернули, а на их основе продолжили делать огнеметные и ремонтно-эвакуационные машины, а также самоходные штурмовые и противотанковые орудия.

Интересный факт: Изначально PzKpfw IV считался в вермахте танком прорыва и даже тяжелым танком. И только встречи сначала с британскими «Матильдами» и французскими B1, а потом с советскими Т-35 и КВ заставили немцев переквалифицировать свою машину в среднюю.



PzKpfw IV

«Четверка» стала не только самым массовым танком вермахта, но и единственным, производившимся на протяжении всей войны (всего выпущено около 9 тысяч штук). Многие специалисты считали, что машину можно было модернизировать и дальше, не тратя время и деньги на выпуск пусть лучше защищенных, но дорогостоящих и сложных в производстве «Пантер» и «Тигров». Как отмечал Гудериан, в случае перепрофилирования заводов на производство PzKpfw VI Tiger пришлось бы поменять сотни поступающих в войска средних танков на десятки тяжелых. И на чем тогда пришлось бы бороться с тысячами тридцатьчетверок, выпускаемых в СССР?

Всю кампанию на Восточном фронте PzKpfw IV прошел в качестве «рабочей лошадки», выполняя самые разные задачи – от поддержки пехоты до сражений с советской техникой. Правда, на начальном этапе немцы не рисковали выходить «в чисто поле» против Т-34 или КВ, понимая, что ничем хорошим для них это не закончится. Но после смены короткоствольного 75-миллиметрового орудия на длинноствольное и повышения броневой защиты «четверка» перестала прятаться по кустам с утра до вечера. Особенно если знала, что ИСов поблизости не наблюдается.

Жизнь танка не закончилась и после Второй мировой – он стоял на вооружении некоторых армий мира и еще в 1967 году воевал на стороне Сирии против Израиля. Вот так вот – даже через двадцать с хвостиком лет после смерти «Тысячелетнего» рейха его самый массовый танк не был списан в утиль.



Интересный факт: Именно на «Королевском Тигре» в конце апреля 1945-го пошел в свой последний бой с советскими войсками лучший танковый ас всех времен и народов Курт Книспель. Пошел и погиб, успев уничтожить еще один (168-й на его личном счету) танк.



PzKpfw VIB Tiger II

Развитие тяжелых танков в сторону увеличения бронирования и мощности орудия привело к вполне логичному появлению в рядах вермахта «Королевского Тигра» (он же – «Тигр II»). Правда, в войска он поступил тогда, когда боржоми пить было поздно – «Тысячелетнему» рейху оставалось существовать чуть больше года, а его фюрер всерьез подумывал покончить с собой и со всем немецким народом. И все же крови союзникам PzKpfw VIB попортил немало.

Глобальных преимуществ у него было два – невероятной толщины броня (18 сантиметров в лобовой части башни у последних моделей) и мощнейшая пушка. О ней, кстати, скажем особо: 88-миллиметровое противотанковое орудие KwK 43 с длиной ствола в 71 калибр стало одной из причин разработки «Королевского Тигра» – ни в один другой немецкий танк оно просто не влезало. Но и результат поражал воображение: любых противников PzKpfw VIB щелкал как орешки.

Так что же, у нацистской Германии получилось то самое «вундерваффе», о котором немцам прожужжали уши Геббельс и К? К счастью для нас, нет. «Королевский Тигр» был медлителен и неповоротлив, а, следовательно, уязвим как в маневренном бою, так и при ударах авиации союзников, господствовавшей в воздухе. К тому же из-за потери ценных источников ресурсов качество стали упало, и броня оказалась не такой уж непробиваемой. Да и произвести успели всего 489 танков этого типа – примерно в семь раз меньше, чем советских ИС-2.

Интересный факт: Над проектом «Пантеры» работали две фирмы – «Даймлер-Бенц» и MAN. Но от прототипа в исполнении первой отказались – не в последнюю очередь из-за сходства с Т-34. Генералы вполне справедливо опасались, что такие танки могут пострадать от «дружественного огня».



PzKpfw V Panther

Теоретически «Пантера» могла родиться и до войны: еще в 1937 году вермахт требовал разработки концептуально нового танка. Но четкого понимания, каким он станет, не было – пришлось подождать лета 41-го, когда генералы и специалисты увидели Т-34. Увидели и поняли: «Вот то, что надо!». В ноябре того же года задание фирмам было сформулировано предельно четко: сделать «как у Советов», только лучше.

Армии, правда, пришлось подождать – в войска PzKpfw V Panther стали поступать лишь в начале 1943 года. К тому же их катастрофически не хватало – пик выпуска «Пантер» пришелся на лето 1944-го, но и тогда танкостроительные заводы из-за сложности производства выдавали в лучшем случае по 400 машин в месяц. А ведь за два года до того, когда СССР потерял значительную часть промышленности и рабочих, месячный выпуск Т-34 превосходил тысячу штук!

Впрочем, по тактико-техническим характеристикам новый средний танк немцев явно превосходил своего советского предшественника. Великолепное 75-миллиметровое орудие в сочетании с высококачественной оптикой позволяли поражать машины противников на расстоянии до двух километров. При этом сама «Пантера» на такой же дистанции была практически неуязвима при столкновении танков «в лоб». Без проблем, однако, не обошлось – толщина бортовой и кормовой брони не выдерживала никакой критики, а в ходовой части (как и у «Тигра») нашлись многочисленные неполадки. Но несмотря на это французы, к примеру, использовали трофейные «Пантеры» и какое-то время после Второй мировой.

Познай врага

Надеемся, теперь вы убедились – немцы на войне не были мальчиками для битья. Они и хорошо сражались, и техникой обладали великолепной (последнее отлично демонстрируют баталии в World of Tanks). Тем ценнее одержанная нашими предками победа. Победа, не будь которой, мы могли бы вообще не появиться на свет. **СИ**



Александр Фолин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»



ДИСК

ВИДЕОСЕРВИС, 2 диска BD50
ВИДЕО: 2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 украинский/турецкий/венгерский/чешский/польский/тайский
СУБТИТРЫ: англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 940 рублей

ФИЛЬМ

THE SOCIAL NETWORK
(2010, 120 мин)

РЕЖИССЕР: Дэвид Финчер
В РОЛЯХ: Джесси Айзенберг, Эндрю Гарфилд, Джастин Тимберлейк, Арми Хаммер, Марк Мингелла

БОНУСЫ

2 аудиокомментария, Рассказы о создании фильма (93 минуты), Рассказы о фильме (48 минут), 4 версии одной музыкальной темы, Сцена в клубе под разными углами



› СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ

Гарвардский университет, осень 2003 года. Студент Марк Цукерберг (Айзенберг), обозленный на девушку, которая его кинула, взломал серверы всех кампусов университета, скачал оттуда фотографии учащихся и сделал программку, предлагающую оценивать двух случайно выбранных девушек. За это Марка чуть не отчислили, но зато он обратил на себя внимание братьев Винклвоссов (Хаммер), задумавших сделать гарвардскую социальную сеть и ищущих талантливого программиста для осуществления проекта. Цукерберг согласился, но как только он начал работать над проектом, так понял, что хочет сделать такую сеть сам. Причем так, чтобы она охватывала все крупные университеты страны. Так родился Facebook – самая популярная социальная сеть в мире.

Про Facebook и его создателя Марка Цукерберга, самого молодого миллиардера планеты, знают если не вообще все, то все, кто активно пользуется Интернетом. Однако знание это, как правило, исчерпывается самыми поверхностными сведениями, и неавторизированная история появления на свет этого сетевого мегапроекта оказалась весьма занимательной уже в силу этого факта. Занятно, что Цукерберг и его "тараканы" интересовали Дэвида Финчера как минимум во вторую очередь. В первую же его привлекала возможность поговорить о феномене социальных сетей – мест, где (преимущественно) молодые люди без опаски выкладывают свои личные данные и даже нередко интимные фотографии. Чтобы усилить ощущение, что эта слепая доверчивость может быть опасна, Финчер вывел Цукерберга едва ли не социопатом. Комик Джесси Айзенберг впервые в своей карьере предстал перед нами в образе человека, который выглядит так, словно в любую минуту может схватить нож и всадить его в своего собеседника несколько десятков раз. Он реально пугает. В этом, правда, немалая заслуга гениального сценария Аарона Соркина и конгениального саундтрека Трента Резнора. Последний сделал все, чтобы, в общем, вполне безобидные вроде бы сцены благодаря фоновой музыке приобрели триллерный окрас. Простая по своей структуре история в руках этих людей стала чем-то завораживающим. Можно включить фильм с любой сцены, и оторваться будет очень непросто.

ДИСК

Дэвид Финчер – известный визионер и всегда старается, чтобы картинка была идеальной. В данном случае это удалось ему в полной мере, и в самых первых сценах, сложных для создателей трансфера в силу малой освещенности, становится понятно, что к изображению на диске претензий нет и не будет. Четкость и контрастность референсные, текстуры – словно на стоп-кадре. А вот Трента Резнора с его великолепным, удостоенным «Оскара» саундтреком немного обидели. Русская дорожка прописана только в DD 5.1, и хотя она достаточно объемна и басовита, при переключении на оригинальный трек становится грустно. Тем более что русских субтитров нет. На первом диске издания из бонусов помещены только два аудиокомментария. На втором – 2,5 часа самых разных материалов о фильме. Но ничто из перечисленного не подверглось переводу. Второй диск просто в точности такой же, каким вышел по ту сторону границы. Хотя, конечно, лучше так, чем вовсе без бонусного диска – а такое мы уже видели не раз. **СИ**

Отличница лёгкого поведения

Видеосервис | 1 диск BD50 | Средняя цена: 940 рублей | 92 минуты

Жанр школьной кинокомедии давно дискредитирован и успел стать чуть ли не синонимом дурновкусия. Выделиться на таком фоне нетрудно, трудно – сделать действительно стоящее кино. Такое, какое удавалось в прошлом Джону Хьюзу, пополнившему сокровищницу кинематографа, пожалуй, лучшими подростковыми лентами 80-х. Удивительно, но «Отличница» Уилла Глака и впрямь достойна лестного сравнения.



Просится на полку



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА
9	10	7	7	9

Замечательный фильм, а вот про издание с непереведенным бонусным диском такого не сказать.



Борис Хохлов



ДИСК

УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ, BD50
ВИДЕО:
1,78:1/2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 7.1 английский, DTS итальянский, DD 5.1 украинский/португальский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1200 рублей

› ТРОН: НАСЛЕДИЕ

ФИЛЬМ

TRON LEGACY
(2010 год, 126 минут)

РЕЖИССЕР:
Джозеф Косински
В РОЛЯХ:
Гаррет Эдлунд, Джефф Бриджес, Оливия Уайлд, Майкл Шин

БОНУСЫ

Фильмы о фильме (11 и 12 минут), Интервью с актерами (12 минут), Ролик о записи рёва толпы (3 минуты), Движение «Флинн жив» (11 минут), Видеоклип, Превью мультсериала (2 минуты)



В 1989 году отец Сэма, гениальный компьютерщик Кевин Флинн (Бриджес), бесследно исчез. С тех пор прошло двадцать лет – корпорация Encom, которую Флинн когда-то возглавлял, разрослась в монструозную коммерческую структуру, а Сэм, оставшийся ее главным акционером, себя так и не нашел. Пока однажды партнер Флинна-старшего не получает на старинный пейджер сообщение от Кевина, отправленное из старого зала игровых автоматов. Сэм отправляется туда и находит там портал в цифровой мир, где его отца держит заложником его злобный двойник Клу.

История «Трона» весьма показательна и поучительна. «Дисней» допустил, по сути, единственную ошибку, зато на самом старте – решил снимать продолжение «Трона». Фильм это какой угодно – известный, важный, влиятельный, – но не массово популярный и уж тем более не культовый. У него нет армии фанатов, дяденьки за тридцать не расплываются по его поводу слезливой ностальгией, а на киноманских мероприятиях никто не наряжается в костюмы с неоновыми вставками. Просто потому, что, при всем своем новаторстве в плане спецэффектов и киберпанковских идей, кино это было вялое и скучное. Цеплять дорогущее продолжение к такому вот локомотиву, надеясь, что он даст сиквелу хорошую фору на старте, было весьма самонадеянно – и так и получилось. Несмотря на мощную рекламную кампанию, распиаренный на всех углах саундтрек Daft Punk, «честное» 3D и выход в новогодне-рождественские каникулы, «Трон: Наследие» едва окупил 170-миллионный бюджет, по итогам года не дотянув даже до сборов третьей части «Хроник Нарнии» (стоившей, к слову, поменьше).

Разумеется, я не хочу сказать, что название «Трон» людей отпугнуло, нет – просто оно привлекло к «Наследию» в первый уик-энд не так много зрителей, как надеялись в «Диснее». А с учетом того, что у сиквела есть и свои проблемы (главная из которых – схематичный сценарий с деревянными диалогами и путаной мифологией), в бокс-офисе фильм так и не взлетел. Хотя на самом деле он слегка получше, чем оригинал, – с динамикой и драйвом у «Наследия» все в порядке, а визуальное решение и спецэффекты весьма впечатляют, особенно если смотреть в 3D. Если, конечно, не брать в расчет «омоложенного» Джеффа Бриджеса, который в крупных планах почему-то смотрится еще деревяннее, чем «буратины» из мультфильмов Роберта Земекиса (возможно, потому что мы все прекрасно помним, как выглядел Бриджес в молодости). Ах да, и еще в новом «Троне» и правда отличный саундтрек Daft Punk – но его можно послушать отдельно от фильма, пойдет даже лучше.

ДИСК

Хотелось бы надеяться на абсолютно идеальный трансфер, но в некоторых эпизодах картинка не лишена легкого шума и мелкой сыпи. Четкость тоже не всегда идеальная, хотя отдельные сцены демонстрируют завидный объем и глубину – безо всякого 3D. Надо заметить, что пропорции экрана периодически меняются с 1,85:1 (разговорные сцены) на более зрелищный 2,35:1 (практически весь экшн) – не пугайтесь, так было задумано изначально. Звуковые дорожки, в свою очередь, мощные и напористые, хотя, конечно, оригинальный DTS-HD звучит поярче дубляжа в обычном DD 5.1. Бонусы небезынтересны и переведены на русский язык субтитрами. **СИ**

Два по цене одного

В прошлом месяце «Видеосервис» запустил линейку сдвоенных блюрей-релизов. Теперь некоторые фильмы из каталога можно купить парой по цене одного диска (комбоиздания подобраны по тематике: два мультфильма, два фантастических боевика, два супергеройских фильма и т.д.), причём в полноценном виде – на отдельных дисках, со всеми полагающимися бонус-материалами и оригинальной дорожкой. Также в одной коробке были выпущены «Музыкант» и «Отчаянный» Роберта Родригеза, размещённые, увы, на одном диске.

Просятся на полку





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **10** | БОНУСЫ **7** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Фильм не многоразовый, а издание расстроило качеством трансфера – мы ожидали идеала.

Взгляд геймера

Второе дыхание Mortal Kombat

Около года назад «Страна Игр» уже начинала разговор о возникшем на просторах Сети словно из ниоткуда короткометражном фильме Mortal Kombat: Rebirth. Напоминающий не то вирусный рекламный ролик свежеанонсированной игры, не то трейлер новоиспечённого фильма, он и впрямь наделал шуму, больше суток продержав в напряжении журналистов и геймеров. Тогда мы пообещали вновь вернуться к этой теме. Наконец, настал подходящий момент.



Артём Шорохов

После тринадцати лет метаний, банкротства Midway и судебного иска Treshold Entertainment с последующим переходом прав на Mortal Kombat к Warner Bros. судьба третьего фильма не прояснилась ни на чуть. Вроде бы, что-то делается. Вроде бы, все старые наработки и контракты отправились в корзину, процесс начат с нуля и в 2013-м до киноэкранов всё же доберётся перезапущенная «Смертельная битва». Но сегодня даже сам Эдвард Бун отвечает на вопросы о фильме (а вернее и не отвечает толком) с неуверенностью и даже некоторой растерянностью. Где-то в глубине, похоже, продолжается затяжная судебная война, но на поверхности уже второй год не видно даже кругов, вся информация буквально изолирована. Единственное, что пока связывает картину с реальным миром, – имя автора уже упомянутой короткометражки. Кевин Танчароэн.

Как рассказывает сам Кевин в многочисленных интервью, посыпавшихся вскоре после того, как журналисты вычислили в режиссёре позапрошлогодней «Славы» автора MK: Rebirth (это было нетрудно – актёры в ленте заняты не самые безвестные), он никак не был связан ни с Warner, ни с Treshold. Мол, как давний фэн Mortal Kombat и начинающий режиссёр с двухмиллионным концертным туром Бритни Спирс и мюзиклом-римейком за плечами, он никак не мог не попробовать вклиниться меж молотом и наковальней и не предложить себя в качестве постановщика на очередной переправе. И действительно, неважно, которая из компаний в конце концов добьётся права представлять фильм (особенных сомнений, впрочем, ни у кого нет – вопрос лишь в количестве уступок, на которые

Внизу: Фото со съёмок в заснеженном лесу. Прозрачный намёк, не так ли?





«Вполне человеческие» зубы Бараки говорят о пересмотре персонажа со времён MK: Rebirth.

Здесь ты должен упасть



Кевин Танчароэн с детства занимается карате, и потому с интересом ввязывается в любые хореографические постановки – в частности, одно время он чилился хореографом у Мадонны. Тем не менее, для разработки рукопашных схваток в MK: Rebirth, а затем и в MK: Legacy режиссёр пригласил более опытного специалиста – Лорнала Стовэлла, стремительно набирающего очки постановщика боевых сцен, начавшего «Медальоном», продолжившего «Неоспоримым 3» и к настоящему времени имеющего несколько картин рангом повыше в производстве. В прошлом заметный спортсмен, он подался в кино на каскадёрские хлеба вслед за друзьями, пристроившимися в команду сериала «Смертельная битва: Завоевание», а в 2007 году снял на собственные деньги короткометражку Steel (ищите её на www.overkillproductions.com), которой презентовал себя студиям в качестве актёра и экшн-постановщика. Фильм получил несколько фестивальных наград (включая «Лучший экранный бой»), просочился в Интернет и, в конце концов, распахнул перед Стовэллом закрытые прежде двери. Несложно углядеть в этой истории параллели с нынешними проектами Танчароэна.

согласится Warner Bros.), главное громко заявить о себе. Избранный способ, пусть всё ещё экстравагантный, но уже не столь новый – в нынешние годы, когда профессиональная техника доступнее, чем свежие идеи, способные соблазнить осторожничающих кинобоссов, не желающих вслепую вкладываться в одну лишь голую сценарную идею, производство «вижнов», представляющих подход претендента к материалу короткометражек, как будто вскоре будет поставлено на поток. Семиминутный MK: Rebirth – плод организаторских способностей и связей самопровозглашённого режиссёра, сумевшего уговорить Орена Узилла, одно время числившегося автором многострадального третьего фильма, «не в службу, а в дружбу» помочь со сценарием, который подобающим образом воплотил бы оригинальный – «реалистичный» – подход Кевина к вселенной Mortal Kombat. Получив текст, он ударил по рукам с друзьями-актёрами, многие из которых согласились поработать бесплатно, и за два выходных дня (из них четыре часа занял эпизод поединка Бараки и Джонни Кейджа, который согласился поставить ещё один знакомый спец) отснял на пару цифровых камер в пустующем павильоне весь необходимый материал. Последующие два месяца занял постпродакшн: причём монтировал режиссёр сам, а за спецэффекты (опять-таки – на голом энтузиазме) усадил знакомых профи. Всего было потрачено семь с половиной тысяч долларов из личных запасов Танчароэна – примерно по тысяче за минуту фильма.

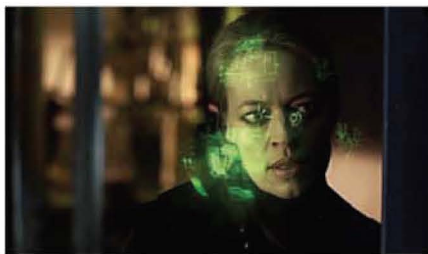
Результат был залит на YouTube и «отправлен кому надо». Потом – нескольким друзьям. Потом – обнаружилось на каждом околотке Интернета. «Я разозлился, но ничего сделать уже было нельзя – только нервничать». Всё это вскрылось, по словам Танчароэна, совершенно ненамеренно, и если вы, например, сегодня попытаетесь найти тот самый ролик, собравший в первый же день «проката» более 3 млн просмотров, окажется, что «данное видео удалено пользователем»*. И не по причине нарушения авторских прав (между прочим, интересная тема), а добровольно – вместе с самим аккаунтом. Ведь миссия выполнена: на встрече с представителями Warner (а на повестке был совсем другой проект – телесериал Aim High) речь всё равно зашла о Mortal Kombat. Более того – обсуждение получило закономерное продолжение уже в офисе президента WB Home Entertainment Group. Результат: личное знакомство вчерашнего фаната с создателем MK и подписание бумаг на производство веб-сериала под патронажем Warner Bros. Ещё недавно Эд Бун и понятия не имел, кто снял ту самую короткометражку, о которой все кругом говорят, но высоко оценил саму работу, заочно присвоив представленной «альтернативной вселенной» право на жизнь, и вот он уже вовлечён в обсуждение сценария.

Согласно объявленным планам, сериал с лаконичным названием Mortal Kombat: Legacy будет запущен в Сеть 12 апреля – за неделю до премьеры видеоигры. (Первоначально речь шла о 19-м апреля, но вскоре было объявлено об изменениии даты.) Девять коротких еженедельных эпизодов** – по продолжительности они сопоставимы с Rebirth, – складываются в шесть сюжетов о том, как воины нашего мира противостоят агрессии извне. Воплощают их уже знакомые по короткометражке актёры, чей альтруизм на сей раз вознаграждён контрактом. Возглавляют каст, разумеется, звёзды проекта – Майкл Джей Уайт («Неоспоримый 2», «Тёмный рыцарь») и Джери Райан («Закон и порядок», «Звездный путь: Вояджер»). Свои фэны, впрочем, есть и у Йена Энтони Дэйла («Теккен», «Мальчишник в Вегасе»), и у Мэтта Мулинса («Кровь и кость», «Приключения Джонни Тао», «Кровавый кулак 2050»). По предварительным данным, недосчитались мы лишь Рептайла из вижн-фильма, вдобавок по каким-то причинам, похоже, сменился исполнитель роли Бараки – быть может, потому, что фэны не слишком благосклонно приняли персонажа в исполнении Латифа Краудера (геймеры помнят его по сцене первого поединка Лю Кана в экранизации Пола Андерсона, а также по роли Эдди Гордо в «Теккене»), хотя более вероятно – из-за невозможности согласовать рабочий график.

Что касается извечного вопроса файтинг-экранизаций «Как много героев влезло в сценарий?» – помимо Джакса, Сони, Кейджа, Скорпиона, Саб-Зиро и Бараки подтверждены роли Сайрекса и Сектора (их мы увидим как в людском обличье, так и в качестве киборгов), Китаны, Кэно и Страйкера. Появятся также Шэн Цун, Шао Кан, Синдел и Рэйден. Вдобавок известны имена ещё нескольких актрис (одна из них – сестра режиссёра Мауриса Танчароэн), представляющих пока не названных персонажей. Слухи настойчиво предлагают ещё десяток знакомых имён, но мы от их пересказа воздержимся. В конце концов, к тому времени, когда этот выпуск журнала попадёт наконец в читательские руки, «Смертельная битва» уже грянет вновь, и все ответы можно будет получить если и не сразу, то в самом скором времени. Например – сбудутся ли надежды Лэнса Слоэна, главы отдела цифровой дистрибьюции Warner. Ведь если в Сети сериал покажет себя хорошо, его почти наверняка ждёт более масштабное продолжение – слова «второй сезон» уже были сказаны. А там, глядишь, и до третьего фильма недалеко. Сбываются же, в конце концов, давние мечты. **СИ**

* Пусть это известие вас не расстраивает. Наберите в поисковой строке «mortal kombat rebirth», и вы найдёте десятки ссылок на видео, предусмотрительно сохранённое первыми зрителями.

** Предварительно было заявлено десять, но когда смета превысила бюджет, от двух серий пришлось отказаться. Позже одну всё-таки вернули.





Get over here!

Когда его спросили о главных героях его возможной будущей работы (ещё до известий о сериале), Кевин указал на то, что наиболее очевидный протагонист «Смертельной битвы» – конечно же, Лю Кан, но ставить его во главу ещё одного фильма неправильно – слишком легко запереть себя в рамках уже знакомого сюжета. Вспоминая детство и личное знакомство с играми Эда Буна, 26-летний Танчароэн уверенно назвал своих главных любимцев – Скорпиона и Саб-Зиро, посетовав, что их история так и осталась неосвещённой, в то время как сами герои, пожалуй, наиболее любимы поклонниками Mortal Kombat. Поэтому именно на Скорпиона намекает Rebirth. И, возможно, поэтому одним из первых кадров со съёмочной площадки сериала стал кадр с его изображением. «Мне нравятся плохиши на главных ролях, с ними всегда получаются лучшие истории», – ставит точку Кевин, попутно вспомнив одержимых местью героев корейских кинокартин «Олдбой» и «Горечь и сладость».

Так или иначе Кевин собирается выстраивать «дуэтные» рассказы о наиболее мифологизированных героях MK. Джакс и Соня, Китана и Милина, Сайрекс и Сектор, Рэйден и Шао Кан – у них у всех есть общие «истории из прошлого», так до сих пор толком и не рассказанные. Формат мини-сериала для этакого калейдоскопа подходит как нельзя лучше.





Исполнитель роли Джонни Кейджа – фигура небезынтересная. Помимо съёмок в рекламе и кино Мэтт Мулинс неоднократно попадал на обложки специализированных журналов о боевых искусствах и даже занимался озвучением видеоигр – его голос, помимо прочего, можно услышать в Xbox-эксклюзиве Tao Feng: Fist of the Lotus от Джона Тобайеса, одного из создателей оригинального Mortal Kombat. В интервью Мэтт уверяет, что он и сам тот ещё геймер – помимо файтингов души не чает в старых jRPG (любимая – Chrono Trigger), но играет и в современное, вроде Uncharted и Dead Space.



Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

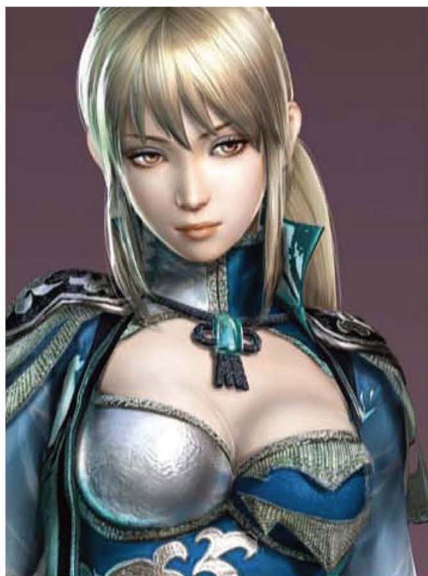
В восемнадцатом выпуске Titsbuster речь пойдет о трагедиях, экономическом росте некоторых азиатских стран, науках, которые на самом деле шлюхи, а также шлюхах, которых изучает искусство, простите за пошлую шутку, видеоигр. Но обо всем по порядку. Изначально вступление планировалось посвятить какому-нибудь незначительному факту из жизни японского клерка, но если верить новостям по телевизору, то всех японцев смыло с их миниатюрных островов, и тема, вроде как, стала неактуальной. Поэтому лучше будет поговорить о Китае. Тем более что история двух этих азиатских стран имеет много общего. Например, Нанкин. Или иероглифическое письмо. А еще певицу BoA, которая на самом деле из Кореи, просто поет на всех языках сразу. Теперь даже на английском, с крутым негром на бэк-вокале. Так вот, Китай. Удивительная страна! Сколько всего произошло в Поднебесной! Правда, многие из нас подразумевают почему-то Тайвань, когда мы говорим о Китае, но это пустяки. И там, и там есть красивые женщины. Ну, найдутся, если поискать. Мы же обратимся к эпохе Троецарствия, когда женщины были самыми красивыми, а после 238 года – еще и неваляшками. Известно, что после 238 года, если китайская женщина падала лицом вниз, она при соприкосновении с землей пружинила и возвращалась в исходное положение. После падения династии Цзинь это тайное знание было утеряно, правда, но с этим уже ничего не поделаешь. Остается только вспоминать!

Ван Юаньцзи из Dynasty Warriors 7 (Xbox 360, PS3)

Для начала немного ядреной фактики: Ван Юаньцзи родилась в 216 году в семье офицера царства Цао Вэй по имени Ван Су. Черт знает в каком возрасте она вышла замуж за Сыма Чжао, известно только, что в браке она была очень счастлива и даже родила пять сыновей и дочь. В Китае в то время жена считалась топовой, если могла родить много детей. Для военных чинов и политических деятелей (что, в принципе, одно и то же) это было вроде как шансом получить хорошего образованного офицера в свои ряды, с минимальными инвестициями и жалованием в виде скупой отцовской любви.

В 265 году Сыма Чжао снял смешной головной убор и умер, перед этим велев слугам придумать какую-нибудь большую битву, в которой тот якобы принял участие и был убит. Чем занималась его жена в перерывах между общением с мужем (оно заканчивалось беременностью), вынашиванием ребенка (мне кажется, как императрица Цзинь, Ван Юаньцзи могла весь день лежать на подушках, а слуги ее просто перекатывали с места на место) и родами, разумеется, неизвестно. История Китая в этом смысле та еще, кхм, куртизанка – все архивы были сожжены или вывезены из страны, а все подробности потом дописывали школяры-неудачники.









В Dynasty Warriors 7 Ван Юаньцзи, безусловно, является центральным действующим лицом. То есть, конечно, есть там герои и покруче, но именно к ней будет прикован ваш взгляд во время прохождения. Причем не всегда к лицу, скорее, к тому, что пониже. А также к крутым шортикам! Почему не к лицу? Потому что иногда Ван Юаньцзи, кхм, преображается.

Вверху: Надо думать, Ван Юаньцзи была женщиной гибкой и могла беседовать с мужем по-всякому. С такой и наложницы не нужны!

Справа: Наверное, потомки Ван Юаньцзи уже не живут в Китае. Скорее всего, они переехали в Америку, где моют полы или снимаются в порнографических фильмах. Или работают в магазине Lawson в Японии.

Вверху: Вероятно, каждой крестьянской роже, которая смотрела на Ван Юаньцзи с открытым ртом, отрубали голову. В Китае любили рубить головы вплоть до середины двадцатого века.



Во все глаза

Короткой нежной строкой

Чжу Жун носит откровенные наряды и никого не стесняется. Она из южных царств, а там живут одни дикари. У них так, вроде бы, принято!



На самом деле, не было такой воительницы – Чжу Жун. Это богиня, в «Троецарствии» ее зачем-то сделали женой потного жирного урода, ну и в игре не стали придумывать ничего нового.



Интересно, почему у Чжу Жун нет дополнительного костюма в DW7? Наверное, таким образом японцы (разработчики) пытаются оскорбить китайских богинь, и тем самым самих китайцев.



Проблема только в том, что Китай давно уже не бедная страна. И теперь у японцев почти нет шансов ее захватить. Особенно с такими-то данными богинь…



Цао Цао – гениальный мужик с крутой бородой и большими амбициями, который убил почти всех своих врагов, но умер от злокачественной опухоли мозга – както велел построить высокие башни. Ходили слухи, что Цао Цао мечтает заполучить двух сестер Цяо, красота которых была известна всей Поднебесной, чтобы те ублажали его на старости лет (это прямая цитата из официального русского перевода «Троецарствия»). И все это должно было происходить в тех самых башнях, которые одновременно еще и символизировали могущество полководца.





Вверху: В Dynasty Warriors 7 есть обе сестры. Одну из них звали Сяо Цяо – это хорошо известная фанатам Dynasty Warriors лоли. Вторую звали Да Цяо, она не столь популярна. Вероятно, из-за своего идиотского наряда.

Слева: Да Цяо готовится к беседе с Цао Цао и просит игрока выбрать подходящий цвет нижнего белья. В Китае такие труселя, вероятно, считали очень эротичными.

Продолжаем изучать деяния императрицы Цзинь по имени Ван Юаньцзи, а также ее друзей. Да, мне нравится писать это несуразное имя часто и полностью. Этот процесс как бы убеждает меня в том, что я знаю китайский лучше, чем знаю его на самом деле.



Почему-то в игре Сыма Чжао (урод за спиной красавицы) выглядит как качок.



Всю жизнь бы наблюдал за тем, как кувыркается Ван Юаньцзи!

Про некоторых китайских воительниц, которые кажутся неприступными, не хочется много рассказывать. Вот как эта, например. Достаточно того, что автор этих строк может написать ее имя по-китайски. Этим достижением он безуспешно пытается покорить китайских студенток.

Справа: Но что же мы видим! Оказывается, это самая бесстыжая воительница Поднебесной!





События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

Стань первым гостем «Территории 2»!

Анонсировано закрытое бета-тестирование браузерной ММО «Территории 2», подробности – на официальном сайте игры – t2.mail.ru.



Действие игры происходит в знакомом поклонникам «Территории» городе Химер-Сити много лет спустя, но теперь в войну вступила еще одна, прежде невиданная и самая опасная сторона – роботы. Герои выбирают один из 9 путей развития (специализацию можно сменить в любой момент), обучаются дополнительным умениям, с помощью имплантов приобретают сверхспособности и становятся универсальными бойцами или высококлассными военными специалистами.

В качестве технологической основы в «Территории 2» использована новейшая версия Flash, позволяющая реализовать трехмерные бои в любом браузере без использования дополнительных плагинов. Новая технология добавила схваткам динамики и зрелищности, а также помогла разнообразить тактику ведения боя: теперь атаковать противника можно точечно, в слабозащищенные или уязвимые точки. Кроме того, игроки могут взглянуть на Химер-Сити глазами своего героя, переключив камеру в режим «от первого лица».

Mail.Ru Group приглашает пошалить в игре «Бумз!»

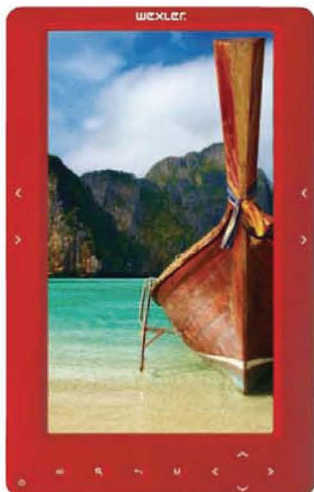
Mail.Ru Group объявила о запуске закрытого бета-тестирования браузерной игры «Бумз!» (bb.mail.ru), посвященной красочным и быстрым поединкам с использованием чего попало.



«Бумз!» приглашает познакомиться с лучшими моментами популярных экшн-стратегий золотой поры PC-гейминга. Тактические сражения в «Бумз!» напомнят взрослым игрокам походовые битвы армий червячков, а юным стратегам придутся по вкусу сногсшибательные спецэффекты, разнообразные ежедневные задания и разветвленная система создания собственных гаджетов, помогающих в бою. Барышни же не устоят перед умопомрачительным разнообразием модных нарядов и аксессуаров, сказочными пейзажами и персонажами, нарисованных в стиле «чиби». Все это богатство возможностей доступно без загрузки клиентской части — нужен только браузер и, на время проведения закрытого бета-тестирования, пригласительный код.

Книги в цвете и не только книги

Анонс электронной книги WEXLER.BOOK T7002



WEXLER.BOOK T7002 – новая электронная книга с цветным экраном. В качестве отправной точки производитель выбрал 7-дюймовый ЖК-экран с LED-подсветкой, которая обеспечивает лучшие углы обзора и меньшее энергопотребление, а заодно и более натуральные цвета. Другой отличительной особенностью стали сенсорные кнопки управления. Решение на любителя, однако, фанаты всего прогрессивного и современного вряд ли будут жаловаться.

Поскольку книга с цветным экраном, то помимо текста устройство распознает видео WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, MPEG, MKV, а также JPEG, BMP и GIF. Неплохо для начала. Что до книг и музыки, то здесь также не придется жаловаться – ANSI, TXT, PDF, HTML, FB2, PDB, EPUB и MP3, WMA, FLAC, AAC. Для записи книг внутреннего пространства объемом 4 Гбайт хватит с лихвой, но вот для видео и прочих медиа-штучек - едва ли. Решение на поверхности – воспользоваться разъемом под карты памяти MicroSD. WEXLER.BOOK T7002 оснащен FM-тюнером и встроенным динамиком.

Управлять устройством предстоит сенсорными кнопками, расположенными на лицевой панели. Кроме основных есть еще две пары, вынесенные на боковые панели. Для загрузки файлов предстоит использовать разъем Mini USB, кабель входит в комплект поставки. Можно воспользоваться наушниками из коробки, а можно подключить свои, благо книга оснащена 3.5-дюймовым джеком, что упростит выбор наушников. Заряда аккумулятора хватает на чтение книг в течение 7 часов, видео – 5 часов, а прослушивание музыки (при выключенном экране) – до 30 часов.

WEXLER.BOOK T7002 будет выпускаться в самых разных цветовых решениях, размеры и вес новинки составляют 189x120x10 мм и 300 г соответственно. Из бонусов упомянем подарочные книги из серии «Вселенная Метро 2033». Цена на WEXLER.BOOK T7002 составит 5000 рублей.

Что Keenetic нам сулит

Представляем новые интернет-центры от ZyXEL

Интернет-центр ZyXEL Keenetic умеет немало – поддерживает подключение выделенной линии Ethernet (до 1 Гбит/с), снабжен точкой доступа Wi-Fi 802.11n (300 Мбит/с) и коммутатором Ethernet, а также функцией USB-хоста. С помощью Ethernet-кабелей к устройству можно подключить до четырех устройств (100 Мбит/с). Есть и поддержка Wi-Fi. Для более уверенного приема и большего покрытия в комплекте идут пара антенн. А технология TVport позволит без дополнительных устройств подключить к интернет-центру ресивер IP-телевидения и принимать HD-видео. Заодно поддерживается передача IPTV по Wi-Fi. Есть межсетевой экран, торрент-клиент и много чего еще.

ZyXEL Keenetic Lite – упрощенная версия с поддержкой Ethernet (100 Мбит/с; можно подключать сразу 4 устройства), без функции USB-хоста. Вместо двух антенн теперь одна, скорость Wi-Fi 802.11n – 150 Мбит/с.

ZyXEL Keenetic 4G нацелен скорее на офисное применение, когда необходимо подключиться к всемирной Сети и организовать защищенный доступ нескольких компьютеров. Keenetic 4G официально протестирован в сетях SkyLink и Yota. Впрочем, есть и поддержка Ethernet (100 Мбит/с), а также пара разъемов для подключения компьютера или IPTV.

Стоимость ZyXEL Keenetic равна 2500 рублей, версии Lite и 4G обойдутся в 1500 рублей.



В стиле ретро

Наушники Audio-Technica с классическим дизайном



Ностальгия по прошлому нынче в моде, и потому многие производители этим фактом пользуются. Впрочем, мы не против, когда все делается на достойном уровне. Свое умение на этом поприще решила испытать компания Audio-Technica, представившая наушники в стилистике 80-х годов.

Наушники Audio-Technica ATH-RE70 были выполнены на основе модели ATH-2, которую компания представила еще в начале 80-х годов прошлого века. Были сохранены общий стиль и дизайн «ушек» из прошлого. Но не забыли японцы произвести ряд технических усовершенствований, которые, конечно же, требуются для конкурентоспособности на и без того перенасыщенном рынке.

ATH-RE70 обеспечивают качественный звук в широком диапазоне частот, охватывающем 10-24 000 Гц, максимальная выходная мощность составляет 500 мВт, в свою очередь чувствительность и сопротивление равны 100 дБ/мВт и 42 Ом, соответственно. Диаметр мембран равен 40 мм, между собой они объединены дугой с мягкой подкладкой. Длина кабеля – 1,2 м, в качестве интерфейса для подключения привычный 3,5-мм штекер. Общий вес конструкции – 150 г.

Стоимость Audio-Technica RE70 составляет 2400 рублей.

Я не вижу ваши руки!

ASUS WAVI Xtion – беспроводное управление для ПК

В самое ближайшее время мы сможем вкусить прелести motion control на компьютере. Пока суд да дело, ASUS решила опередить всех и представила устройство WAVI Xtion – буквально копию Xbox Kinect.

Оно состоит из двух модулей – WAVI и Xtion. Первое – беспроводное устройство передачи данных, а второе считывает перемещения в пространстве. WAVI передает информацию на частоте 5 ГГц, используя стандарт WHDMI и покрывает расстояния до 25 м. Его можно подключать как к компьютерам, так и к телевизорам через порты HDMI и USB. Мощности хватает, чтобы передавать видео с разрешением вплоть до 1080p. Оно напрямую подсоединяется к модулю Xtion с помощью кабеля. Модуль использует технологию PrimeSense, которая впервые появилась как раз в Microsoft Kinect. Xtion распознает движения благодаря камерам на расстояниях от 0.8 до 3.5 м.

ASUS разработала собственный интерфейс ASUS Xtion Portal для удобства использования. В комплекте с устройством пойдет фитнес-игра MayaFit Cardio Lite и BeatBooster – симулятор, в котором предстоит управлять реактивным самолетом. Будет возможность запускать и те игры, которые изначально не поддерживают устройство. Приложения предложат приобретать в фирменном магазине ASUS @vibe.

Что ж, возможно Microsoft стоит немного поторопиться дебютом Kinect на ПК?



Теперь и с цифровым выходом

Edifier S330 получила логическое развитие



Набор акустики Edifier S330 известен многим, однако с популяризацией домашних кинотеатров и игровых консолей он потребовал обновления. Компания пошла навстречу пользователям, выпустив Edifier S330D.

Перед нами все та же акустика класса 2.1, т.е. с парой сателлитов и одним сабвуфером. Двухполосные колонки обладают мощностью 18 Вт каждая, есть среднечастотный динамик и твитер. Дизайн весьма оригинальный. Сабвуфер снабжен 16.5-см низкочастотным динамиком с фазоинвертором мощностью 36 Вт. В обоих случаях в качестве материала корпуса используется MDF, при этом в сателлитах используется черное глянцевое покрытие, а сабвуфер облачен в черный же пластик. Колонки способны воспроизводить частоты в диапазоне 160-20000 Гц, тогда как саб - 20-160 Гц.Все необходимые разъемы расположены на задней панели сабвуфера, включая аналоговый линейный вход и цифровые входы S/PDIF (коаксиальный и оптический). Через них акустику можно будет подключить к современным игровым консолям.

Подстроить звук поможет проводной пульт управления. В его основании расположены два 3.5-мм аудиоразъема - дополнительный линейный вход и выход на наушники. Чего в пульте нет, так это регулировки низких частот, соответствующая ручка вынесена на заднюю панель сабвуфера.

Edifier S330D обойдется примерно в 4500 рублей.



Говорящие с сетью

Сравнительное тестирование гарнитур

Алексей Шуваев

Докатились – если раньше доступ в Интернет по диалапу стоил внушительных денег, то теперь позвонить через Сеть дешевле, чем пользоваться обычным телефоном. Была б только гарнитура. Но выбор устройств так велик, а разброс цен озадачит даже завзятого техноманьяка... Мы отобрали ряд устройств известных производителей, которые встречаются почти на каждом специализированном прилавке, и решили сравнить их в честном поединке.

Методика тестирования

В нашем тестировании приняли участие как простые и недорогие модели, так и функциональные именитые устройства. Причем разделять модели по типу подключения (аналог или USB) мы не стали, хотя источники звука получаются разными. Мы сделали упор на качество воспроизводимого звука и исполнение микрофона. Ведь даже наушники, претендующие на статус мониторных (а у нас почти все модели такие), заметно разнятся по воспроизводимым частотам и пределу громкости, после которого они начинают хрипеть. Микрофон – та деталь, которую зачастую пропускают в тестах, и совершенно незаслуженно. Именно микрофон и электроника, его обслуживающая, способна снизить окружающие шумы и передавать только голос, избавив собеседника от необходимости слышать стук клавиш или сопение хомяка в дальнем углу комнаты. Поэтому в список наших тестов мы включили разговор по Skype. В целях минимизации воздействия скоростных помех мы воспользовались локальной сетью с гигабитным роутером, а собеседники находились в непосредственной близости, но разделенные стеной. Качество звука сложно измерить объективно, поэтому мы сравнивали модели между собой, использовав несколько музыкальных композиций и запись концерта в оригинальном качестве с хорошим звуком. Напоследок мы произвели оценку эргономики: удобство и богатство анатомических настроек, вес гарнитуры, наличие блока регулировки громкости и интерфейс подключения.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Creative Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000
- Creative Fatal1ty Professional Series Gaming Headset MkII
- Genius HS-G500V
- Logitech Wireless Headset F540
- Razer Carcharias
- Razer Piranha
- Sony DR-GA200
- SPEEDLINK MEDUSA NX 5.1 Surround Headset
- SPEEDLINK MEDUSA NX Stereo Gaming Headset
- SteelSeries Spectrum 4XB
- SteelSeries Spectrum 5XB

Creative Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000

+ Пометка Fatal1ty на девайсах до сих пор означает геймерскую направленность. Спрос с игровых гарнитур особенный – качество и объем звука должны быть такими, чтобы точно определять, откуда появится враг. Кроме того, Creative издревле славится звуковыми картами, поэтому выпустить гарнитуру с собственной «звуковухой» – для нее логичный ход. Гарнитура подключается к USB-порту и определяется как звуковое устройство. На длинном проводе имеется блок с кнопками управления громкостью и отключением микрофона, что довольно удобно во время игры или общения с собеседником. Наушники небольшие, но закрывают уши практически полностью. Качественные динамики обеспечивают чистый и громкий звук. Съемный микрофон с разъемом 3.5 мм жестко фиксируется в гнезде и имеет гибкую ножку – при необходимости подстраивается под анатомию геймера. Звук гарнитура фильтрует качественно, поэтому собеседник вряд ли услышит даже стук клавиш.

– Мягкие амбушюры не давят на уши, но практически не отсекают внешние шумы. Да и окружающие смогут легко услышать громкие звуки в наушниках. При длительной работе немного устают уши.



1300 руб.

9

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения: 20-20000 Гц
Диаметр мембраны: 40 мм
Интерфейс подключения: USB
Длина кабеля: 2.5 м
Частотный диапазон микрофона: 100-18000 Гц

Creative Fatal1ty Professional Series Gaming Headset MkII

+ И снова лого известного киберспортсмена. Девайс имеет вытянутые амбушюры, которые полностью закрывают уши. Благодаря мягким накладкам – в том числе и на ободе – многочасовая игра не отзовется головной болью после снятия наушников. Большинство внешних шумов отсекается очень хорошо, наружу звуки практически не просачиваются. Качество звука очень неплохое, баланс высоких и низких частот откровенно радует. Еще одна приятная фишка – съемный микрофон. Он подключается через стандартный мини-джек, вращается вокруг оси и имеет гибкую ножку. Удобно и то, что отключается микрофон в крайнем верхнем положении, что исключает случайное разъединение или ухудшение контакта. На длинном проводе установлен блок регулировки громкости. Каждый динамик не только регулируется по высоте, но еще и немного отклоняется по вертикали, что облегчает настройку.

– При всех положительных качествах нельзя не упомянуть о дизайне: модель выглядит немного устаревшей, по крайней мере уж точно не тянет на самую стильную гарнитуру в тесте.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения: 20-20000 Гц
Диаметр мембраны: 40 мм
Интерфейс подключения: миниджек 3.5 мм
Длина кабеля: 2.5 м
Частотный диапазон микрофона: 80-16000 Гц



2000 руб.

8

Genius HS-G500V



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
20-20000 Гц
Диаметр мембраны:
-
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм + USB (питание вибро)
Длина кабеля:
2 м
Частотный диапазон микрофона:
-

8

\+ Заслуги компании Genius в наполнении рынка качественными и недорогими устройствами сложно переоценить. Итак, гарнитура Genius HS-G500V имеет довольно стильный и, если так можно выразиться, брутальный дизайн. Внешне массивные, «уши» оказались довольно легкими и плотно прилегают к голове. Отличная защита от внешних шумов благодаря мягким амбушюрам положительно сказывается на восприятии игрового процесса или просмотре фильмов. Да и наружу звук практически не просачивается, поэтому окружающие вряд ли услышат ваших собеседников. Большим плюсом можно считать то, что даже при длительном использовании наушников голова не устает. Есть интересная особенность данного устройства: помимо пары кабелей для наушников и микрофона имеется отдельный кабель для подключения к USB. С этого порта снимается напряжение для работы моторов вибрации, которыми оснащен этот девайс. Работает вибрация через фильтры, добавляя эффекта низкочастотным взрывам. Микрофон установлен на гибкой поворотной ножке, имеет неплохую чувствительность, но избавит собеседника от прослушивания окружающих звуков – звуковые фильтры довольно качественные.

− Что касается недостатков, то мы смогли углядеть только два: не очень длинный, по сравнению с конкурентами, провод и слабая работа вибрации.

Logitech Wireless Headset F540

Выбор редакции

5000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
20-20000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
USB, миниджек 3.5 мм, композитный вход
Длина кабеля:
2.5 м
Частотный диапазон микрофона:
100-18000 Гц

9

\+ Второй беспроводной моделью в нашем тесте является гарнитура от Logitech. Причем если большинство беспроводных устройств просто работают с радиоблоком, подключающимся к порту USB, то этот набор довольно многофункционален. Начнем с того, что в поставку входит отдельный выносной радиоблок с возможностью подключения двух аудиоразъемов и интерфейсом USB. Выбор канала осуществляется отдельной кнопкой на наушниках. Ресивер требует отдельного питания, но зато и независимо может заряжать аккумулятор наушников. Во время зарядки наушники продолжают работать, поэтому можно не прерывать процесс общения. Что касается наушников, то они довольно удобны: мягкие амбушюры плотно прилегают к голове и не давят, поэтому пользоваться ими можно продолжительное время. На левом ухе сконцентрированы все элементы управления: регулятор громкости, выбор канала звука, отключение микрофона и активация самих наушников. Приятно, что при блокировании микрофона на конце гибкой ножки загорается красный светодиод. Да и при подъеме ножки в стационарное вертикальное положение микрофон автоматически отключается и включается при возвращении в рабочее положение. Производитель декларирует совместимость изделия с Xbox 360 и PS3.

− Габаритный звуковой блок и потребность в свободной розетке. Наушники слабо защищают от внешних звуков.

Razer Piranha



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
18-22000 Гц
Диаметр мембраны:
-
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм, USB (питание подсветки)
Длина кабеля:
3 м
Частотный диапазон микрофона:
80-15000 Гц

9

\+ Компания Razer не изменяет традиции давать своим устройствам имена опасных обитателей земной фауны. Наушники «пиранья» действительно точны и остры в своем исполнении. Устройство открытого типа не слишком фильтрует внешние шумы, зато позволяет неплохо контролировать окружающие звуки, что бывает актуально при игре в клубах и чемпионатах. Мягкие тканевые амбушюры прилегают к ушам, а их компактность приятно сказалась на массе. Помимо подключения к обычным разъемам звуковой карты девайс цепляется к порту USB для работы подсветки: на обоих наушниках и выносном блоке подсвечивается логотип компании. Сам выносной блок, как и у предыдущей модели, небольшой и снабжен прищепкой для фиксации на одежде. На этом блоке размещен регулятор громкости и кнопка выключения микрофона. Микрофон на гибкой ножке поворачивается вокруг левого уха. Звуковые фильтры отлично справляются со своей задачей: собеседник слышит только говорящего и никаких посторонних звуков. Отдельно стоит отметить надежную и крепкую оплетку провода, которая заметно увеличивает срок службы кабеля.

− Небольшие амбушюры не всем удобны, а воспроизводимый звук заметно уступает по качеству не только конкурентам, но и другой тестируемой модели от Razer.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
20-20000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм
Длина кабеля:
3 м
Частотный диапазон микрофона:
50-16000 Гц



Лучшая покупка

10

3400 руб.

Razer Carcharias

Как же можно проводить тестирование игровых гарнитур без одной из самых «игровых» компаний – Razer? Наушники Carcharias довольно легкие и очень удобные. Мягкие подкладки и оголовье приятны на ощупь, а при длительной работе голова не устает. От внешних звуков наушники закрывают не очень плотно, а воспроизводимый звук немного слышен снаружи. На длинном проводе смонтирован выносной круглый блок с прищепкой: на нем имеется регулятор громкости и выключение микрофона. Необходимо отметить очень качественный звук: басы сочные и отлично передают звуки взрывов и стрельбы. Средние и высокие частоты хорошо сбалансированы, поэтому вряд ли кому-то может не понравиться музыка в исполнении этой модели. Еще один большой плюс можно поставить микрофону, который установлен на гибкой поворотной ножке. Ножка достаточно жесткая и вращается на определенный угол. Качество передаваемого звука очень высокое, а собеседник вряд ли услышит что-то кроме вашего голоса. Надо также отметить длинный – целых 3 метра – провод в надежной оплетке, которая заметно повышает износостойкость кабеля и продляет срок жизни гаджета.

Из недостатков можно отметить разве что цену – хотелось бы видеть такие наушники несколько дешевле.

Sony DR-GA200

Самая экстравагантная гарнитура теста. Дизайнеры компании Sony постарались на славу: необычная форма амбушюр сразу привлекает внимание и вызывает желание испытать устройство на себе. Тканевые подкладки нежно прилегают к коже, и устройство практически не ощущается на голове. Этому же способствует крайне малый вес. В плане эргономики гарнитура заслуживает высший балл. Также можно отметить интересную находку с кабелем: он не круглый, как это обычно бывает, а плоский – выглядит интересно и, по идее, будет меньше запутываться. С левой стороны на короткой твердой ножке расположен микрофон. Чувствительность его достаточно высока, поэтому часть внешних шумов, помимо голоса владельца проходит к собеседнику довеском. Как и у конкурентов, на проводе смонтирован блок управления громкостью и выключение микрофона.

При всех положительных качествах нашлось в этой гарнитуре место и недостаткам. Так как устройство открытого типа, то все внешние звуки будут отвлекать от игры, а голос собеседника окружающим будет слышен чуть тише, чем тебе. Да и само качество звука нас немного огорчило: при нормальной громкости заметны хрипы и искажение низких частот.

3500 руб.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
14-22000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм, USB (питание подсветки)
Длина кабеля:
2.5 м
Частотный диапазон микрофона:
20-20000 Гц

8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
14-22000 Гц
Диаметр мембраны:
-
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм, USB (усилитель)
Длина кабеля:
3.8 м
Частотный диапазон микрофона:
60-14000 Гц



8

2800 руб.

SPEEDLINK MEDUSA NX 5.1 Surround Headset

Мы не могли пройти мимо многоканальных однопользовательских систем – наушников для полного погружения в игру. Объемное звучание достигается тем, что на каждое ухо приходится по 4 компактных динамика, которые аналогично многоканальной системе создают полное окружение звуком. Для этого необходимо подключить к звуковой карте 3 миниджека 3.5 мм, где на каждый приходится по паре каналов, и отдельный провод для микрофона. Есть еще кабель с разъемом USB – он необходим для питания встроенной вибрации и пульта управления. Кстати, в комплект поставки входит адаптер питания на случай, если все порты USB окажутся заняты. На пульте можно выставить громкость отдельно для каждого канала, что уже само по себе впечатляет. Вибрация довольно ощутимая, особенно при наличии взрывов в игре или в просматриваемом фильме. Звук довольно громкий, так что все окружающие тоже наверняка будут слышать, что у вас происходит. В комплект поставки также входит чехольчик и переходники с «тюльпанов» на стандартный мини-джек.

Удивительно, но микрофон не отключается вообще – на пульте для него не нашлось кнопки. Его чувствительность также оставляет желать лучшего. Для подключения к компьютеру приходится использовать звуковую карту, и в случае, если внешняя многоканальная система уже есть, приходится отключать все кабели. Если хочется часто играть в наушниках, придется отдельно докупать разветвители аудио или частенько прибегать к ручному переключению разъемов наушников и акустики.

SPEEDLINK MEDUSA NX Stereo Gaming Headset

+ Вторая модель является практически близнецом Speedlink MEDUSA NX 5.1 Surround Headset с той лишь разницей, что этот экземпляр работает только в стереорежиме. Наушники достаточно большие и плотно прилегают к ушам. Механизм складывания не только упрощает подстройку наушников под себя, но и облегчает транспортировку. На выносном блоке управления нашлось место не только для регулятора громкости и кнопки отключения микрофона, но и для регулировки тембра. К сожалению, влияние этого фильтра практически незаметно, поэтому целесообразность его наличия спорна. Провода длиной почти 3 метра должно с лихвой хватить для комфортного размещения на игровом месте и перемещения вокруг компьютера. Звук наушников достаточно средний, а низких частот несколько не хватает.

– Открытый тип исполнения обуславливает практически полное отсутствие звукоизоляции. Невозможно забыть, что происходит вокруг, да и окружающие услышат, что происходит в игровом мире. Микрофон, вероятно, просто не имеет шумового фильтра, поэтому захватывает и передает все окружающие звуки.



1300 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
14-22000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм
Длина кабеля:
2.8 м
Частотный диапазон микрофона:
20-20000 Гц

8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
16-28000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм
Длина кабеля:
1 м (3.7 м при подключении к Xbox 360)
Частотный диапазон микрофона:
75-16000 Гц

8



2100 руб.

SteelSeries Spectrum 4XB

+ Мы немало тестировали интересные решения компании Steelseries в области игровых манипуляторов, и тем интереснее было провести тест гарнитуры этой марки. Устройство может работать как с PC, так и с игровой консолью Xbox 360, о чем производитель заявляет большой надписью на коробке. В комплект поставки входит специальный аудиомикшер с отдельным длинным проводом для подключения к консоли. В его задачи входит отсекать лишние шумы и выводить на передний план звуки игры или же заглушать шум для комфортного общения с остальными игроками. Если использовать устройство с компьютером, то девайс превращается в обычную гарнитуру даже без регулировки громкости звука. Примечателен белый цвет исполнения и приятные мягкие амбушюры. Микрофон на гибкой ножке скрывается в левом наушнике, и для работы с ним необходимо просто его вытянуть. Звуковые фильтры работают хорошо, поэтому собеседнику будет комфортно общаться с вами.

– Звукоизоляции от внешнего мира практически нет. Если использовать эту гарнитуру с обычным компьютером, то потребуется докупить отдельный удлинитель, так как длина кабеля гарнитуры – всего 1 метр.

SteelSeries Spectrum 5XB

+ Эта гарнитура во многом схожа с младшей соратницей от Steelseries. К примеру, в комплект поставки входит микшер и провод для подключения к Xbox 360. Длины хватит для комфортного размещения на диване напротив экрана. Но нас интересует работа самой гарнитуры в паре с обычным компьютером. В отличие от младшей модели, этот девайс выполнен из черного пластика. Микрофон на гибкой ножке прячется в левом наушнике и не мешает при транспортировке или прослушивании музыки. Качество самого звука можно оценить на твердую «четверку». Работа микрофона достойна похвалы: он честно фильтрует все внешние шумы, и твой собеседник вряд ли услышит что-либо, кроме твоего голоса. А качество самого передаваемого голоса – на высоком уровне.

– Недостатки младшей модели перекочевали в эту. Во-первых, провод длиной в метр удобен, только если игра и общение ведутся с ноутбука. В ином случае потребуется удлинитель. Во-вторых, хотелось бы видеть регулятор громкости наушников непосредственно на проводе, а не в виде отдельного блока, который используется с игровой консолью. Ну и в-третьих, звукоизоляция – как от реального мира, так и от мира виртуального – практически отсутствует.



3300 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота воспроизведения:
16-28000 Гц
Диаметр мембраны:
40 мм
Интерфейс подключения:
миниджек 3.5 мм
Длина кабеля:
1 м (3.7 м при подключении к Xbox 360)
Частотный диапазон микрофона:
75-16000 Гц

8

Выводы

Потратив не один час на игры и просмотр фильмов в наушниках, мы отобрали пару лидеров, которые однозначно достойны внимания. Начнем с главной награды – «Выбор редакции». Этот приз присуждается гарнитуре Logitech Wireless Headset F540 за технологичность, комфорт и высокое качество звука. Несколько интерфейсов подключения и полная свобода движений – очень полезно и приятно. Вторым, не менее важным, призом «Лучшая покупка» награждается гарнитура Razer Carcharias. Качество звука даже немного превосходит нашего сегодняшнего лидера, но немного уступает в функциональности.

Samsung SMART TV

Сейчас уже мало кто удивляется тому, что различные девайсы значительно облегчает нам жизнь. Бытовая техника помогает готовить и убирать, компьютеры решают сложные задачи и обеспечивают коммуникацию, автомобили и самолеты позволяют преодолевать расстояния. А вот телевизоры, в понимании большинства, по-прежнему остаются ящиками. Этот стереотип успешно ломает компания Samsung. В 2011 году в гостиных многих появится новое поколение ТВ – Smart TV.



Семен Кобылин

Предыстория

Samsung одной из первых стала ломать традиционные представления о том, что такое телевизор. Были внедрены LED-подсветка и Full HD, кардинально поменялся дизайн. Из громоздкой коробки телевизор превратился в элегантную составляющую интерьера. Единственное, чего не доставало телевизорам – интерактива. Желающим совместить Интернет и ТВ, приходилось смотреть в два экрана, смотреть любимое кино с ноутбуком на коленях. Это было неудобно, но что поделаешь? Пришлось ждать, пока найдется решение. И он пришло: в 2007 году Samsung решила эту проблему, выпустив телевизор, умевший показывать ленты RSS-новостей. Затем появилась возможность воспроизводить видео с флешек и жестких дисков, добавились DLNA способности, и, наконец, появились виджеты. В 2009 году на экранах ТВ после нажатия кнопки Internet@TV засветились небольшие иконки – приложения. Виджеты позволяют посмотреть новости, поиграть в простые игры, узнать котировки валют и прогноз погоды, есть даже и обучающие программы для детей. В 2010 году список виджетов расширился и появился магазин приложений Samsung Apps. В нем можно посмотреть, какие приложения доступны для вашего телевизора в этом регионе. По прогнозам, к концу 2011 года количество виджетов для нашей страны должно достигнуть ста.

Все в одном

Что же принципиально нового появилось в 2011? И почему Smart TV становится новой эрой в телевидении? Теперь все, что может понадобиться всегда под рукой. По вызову с кнопки Smart Hub пользователь получает доступ ко всему интернет-контенту, включая браузер и множество других функций. Подключенные флешки, жесткие диски и все девайсы, подсоединенные через DLNA, легко найти через Smart Hub. Управление простое и интуитивно понятное. Есть в Smart Hub и уже привычные виджеты, и знакомый магазин приложений Samsung Apps. По-прежнему, можно слушать потокувую мызыку и смотреть видео, тут же и новости, и игры, и прогноз погоды. Функция Search All позволит найти, все, что душа пожелает. По первому нажатию кнопки, с быстротой, которой позавидуют многие, ваш мультимедийный телевизор покажет все, что захочется.

Полноценный интернет

Нововведением 2011 года от Samsung стал полноценный веб-браузер, встроенный в память телевизора. Теперь любая информация становится доступной в мгновение ока. Дружелюбный интерфейс позволяет с удобством просматривать на большом экране любые сайты. При этом, устроен он так, чтобы даже с большого расстояния было удобно управлять всеми интернет возможностями. Сочетание браузера и приложений Samsung Apps позволит всегда быть в курсе, ведь телевизоры Samsung 2011 года стали самым эффективным инструментом интернет-коммуникации.

Главное, что все это происходит на большом экране – диагонали новых телевизоров от 40 до 65 дюймов. Как часто, глядя в экран смартфона вы задумывались о том, что приложениям и браузеру не хватает пространства, теперь оно у них есть.

Социальная сеть

Не только браузер и большой экран отличают новые телевизоры. Общение через ТВ вышло на новый уровень. Приложение Social Hub позволяет, не отрываясь от просмотра любимых передач, общаться в Facebook или Tweeter. Не правда ли удобно? Можно тут же рассказать друзьям об остросюжетных поворотах в фильме и почитать их последние новости. Для этого даже не придется вставать с дивана.

А если друг живет в Австралии? Как с ним связаться? Телефон и компьютер для звонков уйдут в прошлое, считают в Samsung, ведь теперь есть Skype на большом экране. Усовершенствованная камера нового поколения с легкостью соединит вас с любым клиентом популярного сервиса в любой точке земного шара. Эта функция уже нам хорошо знакома по моделям прошлого года. Время показало, пользователи активно переходят на общение на большом экране, ведь собеседник на нем виден почти в полный рост!

Легкий поиск

Способности новых телевизоров становятся практически безграничными. Хотите всегда иметь под рукой фотографии и файлы, музыку и видео, фильмы и ролики? Нет ничего проще! Беспроводная функция AllShare на основе стандарта DLNA позволит подключить к телевизору планшеты, ноутбуки, коммуникаторы, смартфоны, домашние серверы, - одним словом все девайсы в доме могут быть соединены в одну сеть. Информационное пространство, окружающее человека, становится единым. Согласитесь, удобно.

Но, это было и раньше, скажете вы. Да, было, но поиск, в случае необходимости, по каждой папке нужно было вести отдельно. Для решения этой проблемы Samsung в телевизорах 2011 года внедрил сервис Search All. Как это работает? Легко! Если в строке поиска ввести, например, «олимпийский мишка», телевизор сам найдет все файлы, так или иначе связанные с символом олимпийских игр 80го года: ролики на YouTube, фотографии из домашнего архива, песню « До свидания Москва». Но поиск этим не ограничится, функция найдет еще и талисманы Олимпиады 2014 года в Сочи, а потом предложит ссылки на различные спортивные ресурсы и олимпийские порталы.

Чудо-управление

Управление всеми функциями осуществляется с пульта телевизора. Пульт этот уже привычен владельцам телевизоров Samsung. Но и тут не обошлось без инноваций. Посередине пульта находится кнопка, работающая наподобие джойстика: прокрутка интернет страниц с таким дополнением станет еще проще.

Если же кажется, что пульта недостаточно, то к телевизору можно подключить смартфон или планшетный компьютер. Тогда можно твиттерить с использованием qwerty клавиатуры, а управлять всеми функциями путем сенсорного перемещения по экрану.

Выходим за рамки

Безусловно, разработчики Smart TV не смогли оставить в стороне такую немаловажную деталь, как дизайн. One Design от Samsung – это новое слово не только в оформлении интерьера. Толщина рамки телевизора всего 5 мм (для LED ТВ серии 7000 и 8000). Это практически размывает границы между экраном и окружающей действительностью. Это становится особенно заметно при просмотре контента в 3D. Любимые герои буквально выходят из экрана. Добавьте к этому, алгоритм конвертации обычного изображения в 3D, и станет ясно, что виртуальная реальность может быть сравнима с настоящей. Главное, не потеряться в мире виртуального общения и 3D изображения. **СИ**







2D

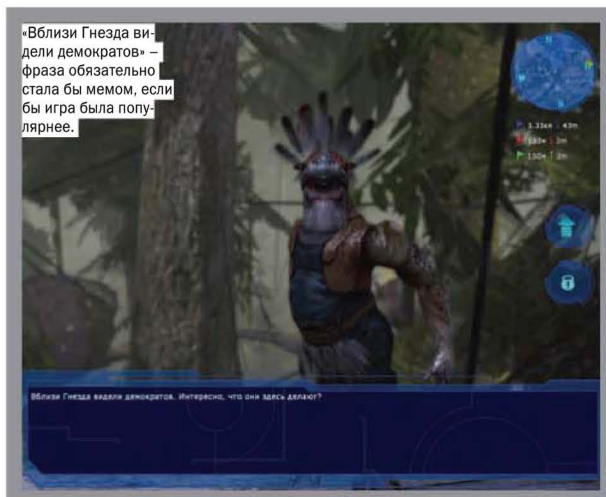
3D

Дневники редакции

Привет всем бескрылым и бесклювым! Сегодня мы с вами выйдем в космос, сразимся со звёздным «Драконом», угоним робота-невидимку, проведём грузовик по минному полю, вытурим демократов из Гнезда и разгадаем тайну Предтеч! Ну, точнее, сделаем всё перечисленное, кроме одного пункта.



На самом деле это просто очень медленный танец, модный среди долгоживущих рас. Лет через сто она чуть-чуть опустит руки.



«Вблизи Гнезда видели демократов» – фраза обязательно стала бы мемом, если бы игра была популярнее.



Илья Ченцов

Предтечи (Окончание, начало в «Стране Игр» № 4)

14 января 2011 года, 22:29

Я уже говорил вам, что игра особенно склонна зависать и вываливаться при загрузке между локациями? Например, при полете на планету Глюков и обратно (тот перелёт, кстати, был неинтерактивным), и теперь вот при посадке в корабль. Я мучился вчера всю ночь и сегодня весь вечер, и лишь сейчас, десять раз перезагрузившись, поставив патч (до этого я его уже ставил, но потом переинсталлировал всю игру) и включив качество графики на минимум, смог залезть внутрь.

Там наконец-то увидел «вживую» бортовую компьютершу по прозвищу А-Я. Увлекательные диалоги с ней выглядят примерно следующим образом:

– Слушаю вас, капитан? Что вы хотели спросить?

– Как состояние корабля?

– Что именно вас интересует, капитан? Обшивка или защитные щиты?

– Каково состояние щитов?

– Какие именно щиты вас интересуют, капитан? Левые, правые, кормовые или носовые?

– А-а-а-а!

И это притом, что всю эту информацию легко выяснить, взглянув на картинку в специальном разделе меню.

14 января 2011 года, 23:22

Космос безрадостен, космические станции тоже. Пара магазинов, ремонтная мастерская да выдающий квесты заведующий. Статисты-путешественники и куча дроидов, отмахивающихся от меня фразой «Извините, я очень занят». Очень хочется дать им пинка, но драться на станции не позволяют.

14 января 2011 года, 23:27

Наконец что-то стоящее – нашёл на станции бар. В баре на сцене стоят в позе Гнома голографические стриптизерши – клоны А-Я (видимо, администрация экономит электроэнергию и их не включает).

15 января 2011 года, 00:08

Из космических НЕсимуляторов, таких как Starscape и «Космические рейнджеры», я уяснил одно – если стрелять по астероидам, из них выпадет что-нибудь полезное. К моей радости, правило оказалось справедливым и в «Предтечах». Правда, один кристалл весом в 50 кг стоит всего 25 кредитов... а контейнеры с экзотическими растениями и пряностями на станции согласны принимать только задаром.
Основная сюжетная линия тем временем вообще скатилась в ~~маразм~~ армейский реализм. Триса, грозу космических пиратов, наркоторговцев и контрабандистов, отправляют участвовать в гонках. Невольно вспомнилось, как меня во время моей службы неожиданно послали на лыжные соревнования – притом, что на лыжи я не становился лет пять.

Хорошо, что здесь, как и в настоящей армии, главное не победа, а участие.

15 января 2011 года, 00:55

Проявился сюжет – внезапно взорвалась, ни много ни мало, целая обитаемая планета, и Трису по этому поводу дают достойное его задание: разыскивать в отдалённом уголке галактики одного из уцелевших старейшин. А-Я тем временем ревнует героя к его подружке, и даже не даёт читать её письма. Подружка же напоминает о существовании Предтеч – как вы уже догадались, это древняя сверхразумная раса, оставившая после себя артефакты непонятного назначения. Всё по ГОСТу.

15 января 2011 года, 02:19

На искомой планете, Гли, оказалось целых два космодрома: один принадлежит Демократическому союзу, второй – местному правительству. Я решил, что старейшина-отшельник скорее будет скрываться в менее цивилизованной части планеты, и сел в аборигенском порту. Если предыдущая планета (запомнил, наконец, – Гольдин она называется) была «типа Татуином», то эта, соответственно – то ли «типа Дагоба», то ли «типа Эндор», вся в лесах. Аборигены-птицелюди живут на деревь-

ях, как эльфы, и подчиняются главной самке – кроме нескольких отщепенцев, соблазненных, похоже, как раз демократами. Чтобы пробиться на прием к матриарху (она знает, где отыскать старейшину), я должен выполнить два ритуальных задания. Что за ерунда, в самом деле? Отправился на другой конец карты, где явно находится чья-то база – может, как раз революционеров?

В лесах полно живности, причём, что приятно, совершенно другой, нежели на Гольдине. Авторы явно вдохновлялись рядом натуральных чисел: здесь есть и одноногие звери, и существа с двумя, тремя и четырьмя ногами, не говоря уж о безногих змеях и монстрах, конечности которых сосчитать совсем не просто. И никаких непреодолимых пригорков, огораживающих проходимую область, – лес честный и научно-фантастически красивый.

Добежав до места назначения, я обнаружил базу Анклава демократов. Ворота, правда, были закрыты, но я забрался на сторожевую вышку и с разгону перемахнул через забор (здесь невидимой стенки, к счастью, не было). Добраться до начальства оказалось проще, чем в Гнезде, однако провести меня к отшельнику командир отказался: мол, поработай на нас, разберись с патрулями пернатых. А то мы им несём прогресс, а они, гады, сопротивляются. Честно, этот вариант мне нравится даже меньше, чем испытания клатцев, хотя те и издевались надо мной в связи с моей бескрылостью (а сами-то!) и бесклювостью. Наверное, придется пилить обратно к птичкам. Если, конечно, смогу выбраться с базы.

15 января 2011 года, 20:11

Нет, авторы всё-таки очень близко знакомы с армейским бытом. Если все ворота в части закрыты, надо – что? – правильно, искать дырку в заборе (а я-то, дурак, с вышки прыгал!). Я тоже решил играть по-военному и утопил казенную багги в болоте, попытавшись форсировать водное препятствие.

15 января 2011 года, 20:27

У клатцев, видимо, шпион в стане демсоюза – на обратном пути ранее пустовавшие блокпосты заполнились пернатыми бойцами, открывающими по мне огонь без предупреждения (даром что в соответствующей таблице у меня с «гнездовыми» нейтральные отношения). Пожалуй, стоит сгонять в третий угол карты – наверное, там-то и засели революционеры.

15 января 2011 года, 20:47

И ещё доброе слово о монстрах: они не бегут напролом к герою, а выписывают зигзаги, не давая прицелиться. Норовят, красавчики, зайти со спины. Хотя элемент «готичности» присутствует и здесь – забравшись на невысокий камешек, можно, чувствуя себя в безопасности, палить по бегающим вокруг вашей огневой точки страшилам.
Я уже говорил, что они очень страшные? Хотя в этой игре все страшные.

15 января 2011 года, 21:03

Пробираясь огородами, заплыл в озеро с крутыми берегами. Бился-бился об них – на сушу никак не вылезти. Почесал в затылке, повернулся к земле спиной, к воде лицом – и спокойно выбрался спиной вперед. У озера – вигвам, явно жилой, но, видимо, ещё не активированный квестовым способом. Ладно, не будем рушить сказку – возможно, хозяин просто погулять пошёл.

15 января 2011 года, 21:14

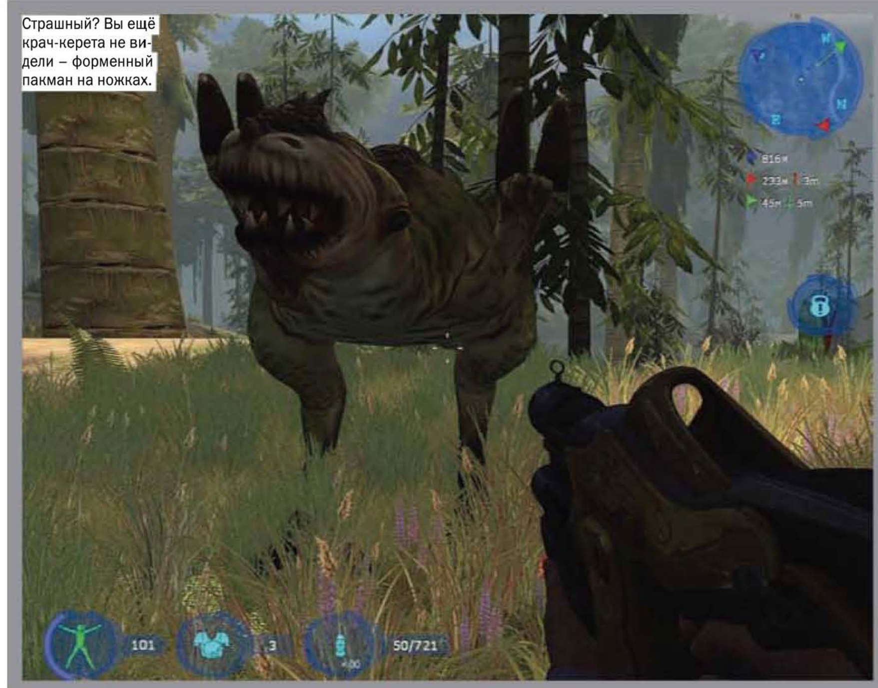
И таки-да, лагерь революционеров обнаружился ровно там, где и ожидалось!

15 января 2011 года, 21:30

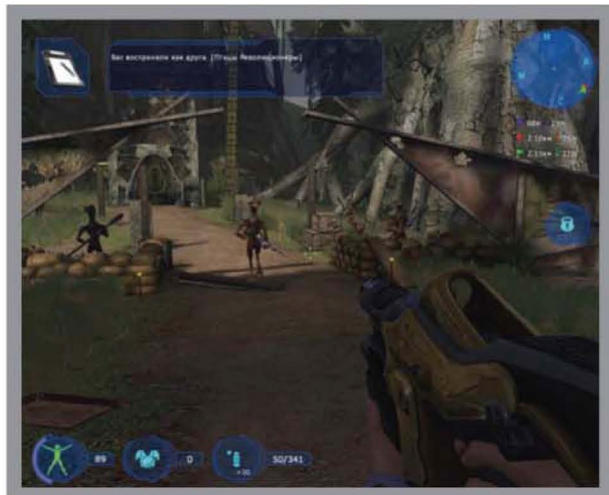
В специальном блокноте сохраняются все разговоры, включая сюжетно неважные (но исключая происходящие в роликах на движке). Если какой-то диалог повторяется многократно, он всё равно копируется. Так что наряду с более-менее полезной информацией там можно найти записи вроде:

«Андроид: Заведи себе оптический порт, тогда пообщаемся.

Андроид: Заведи себе оптический порт, тогда пообщаемся.


Страшный? Вы ещё крач-керета не видели – форменный пакман на ножках.

Внизу: В лапах (крыльях?) у революционера органическая пушка. Я их честно покупал, но потом они как-то не пригодились...




Йоши!

Андроид: Заведи себе оптический порт, тогда пообщаемся».

15 января 2011 года, 21:39

Увы, предводителя повстанцев нигде не видно, а больше никто из них посодействовать мне не желает, хотя все наперебой зовут вступать в ряды сопротивления. Гэг с «революционной» озвучкой некоторых подпольщиков мне понравился, но что же, опять я впустую время потратил?

15 января 2011 года, 21:45

Ездовой ящер (по-местному «гензо», дура-А-Я произносит как «гонзо»), в отличие от автомобиля, ещё и плавать умеет! Прыгать вот только не обучен. А дикие звери разбегаются от него со всех ног. Кстати, езда на транспорте, будь то багги или копытный динозавр, сопровождается специальной музыкой.

Ещё с ящером связан роскошный баг – один раз герой, вместо того, чтобы залезть гензо на спину, прилепился сбоку к его филею. Удивительно, но игра, похоже, об этом знала – когда зверь залез в воду, справа появилась убывающая линейка кислорода – прицепленный ниже ватерлинии Трис начал тонуть!

15 января 2011 года, 22:02

В самом Гнезде, к счастью, на меня зла не держат. Итак, два задания «гнездовых» – сходить к жрице и убить матку страшных зверей шки-тка («Только шеводня! Грандиожная шкитка!»). Храм жрицы нежданно-негаданно оказался в одном здании, ну, то есть в одном гнездовье с отелем и космопортом, а сама служительница культа выбила из нас скромное пожертвование в размере 2000 кредитов, хотя, клянусь, такой суммы на руках у Триса не было.

15 января 2011 года, 23:33

Хранительница Гнезда (не путать со жрицей, хоть они и на одно лицо... морду... э-э, клюв?), оказывается, готова даже помириться с революционерами, но только если я добуду доказательства их связи с Демократическим союзом, а также ликвидирую лидера повстанцев. За компроматом пришлось ехать на базу демократов... где я нечаянно устроил резню. Ну правда, они первые начали. Справедливости ради заметим, что даже когда меня обнаружил часовой, мне дали возможность обмануть его, но я так удивился внезапно всплывшей на экране подсказке, что прозевал момент.

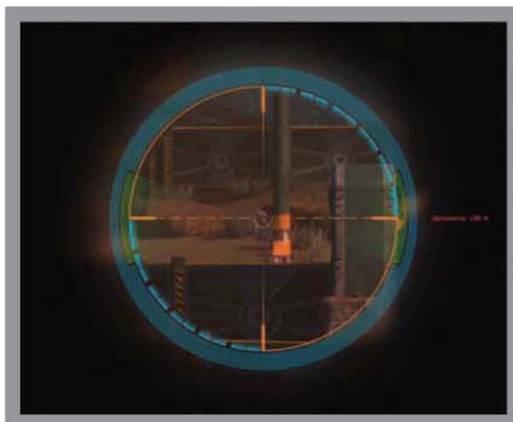
16 января 2011 года, 0:33

Внезапно сработал какой-то квест, который я даже не помню кто и когда мне выдал, и Трис заложил под Гнездо приманку, привлекающую гигантских пауков. Впрочем, «гнездовые» на меня, кажется, не обиделись. Хранительница даже не знает, что я уже нашёл старейшину и по этому поводу улетаю на Реандоре. Вот голова куриная!



Вверху: Решив снять красивый кадр с торчащим посреди минного поля кораблём, почувствовал себя просто военным корреспондентом: сделаю вот два неосторожных шага назад, и бабах! – унесите пудинг.

Внизу: Враги, подстреленные из снайперки, перебегают на другое место. Нет, не в укрытие. Просто на несколько шагов в сторону.



О том, помирились ли в конечном итоге революционеры и консерваторы, авторы, похоже, задумывались гораздо меньше, чем я. Сдал квест – вали в следующий чекпойнт!

16 января 2011 года, 2:02

К попутчице, что попросила подвезти до станции, А-Я почему-то Триса не ревнует. Впрочем, у той стандартная модель «девушка-азиатка», а вот Айра – единственная и неповторимая. Как и Трис, только у него текстура лица хуже.

Итак, на Реандоре заседают повоевывающие друг с другом гарнизон Империи и представительство гильдии вольных торговцев, а еще там скрывается единственный уцелевший после испытаний супероружия ученый. Он-то мне и нужен – но путь к нему лежит через батрачество на какую-то из сторон.

Я выбрал торгашей – у них испытания обещали попроще.

Планетка после экзотической Гли показалась уцененным Марсом без каналов. Видимо, к моменту её создания разработчики уже начали выдыхаться – как, впрочем, и я к моменту её посещения. Наниматели отправили меня угонять у имперцев робота-невидимку. Задание поначалу казалось сложным, но, как выяснилось, достаточно было не отвлекаться на снующих вокруг солдат (те, не обращая на меня особого внимания, сражались с дикими роботами), быстро завести шагоход и рысью ускакать на свою базу. Квест был выполнен даже раньше, чем я понял, что произошло. Подобная беда, кстати, и у космических миссий – каждый раз, когда зеленый указатель главного квеста возвращался на станцию, я думал, что меня там пожурят за провал и отправят повторно выполнять задание, однако снова и снова выяснялось, что я «всё правильно сделал».

Теперь торговцы, выдав мне базуку примечательной модели XZ, хотят, чтобы я взорвал имперские танки.

15 марта 2011 года, 22:27

Неотложные дела заставили расстаться с Трисом ровно на два месяца. Хорошо, что я вёл дневник – вот и вспомню, на чём остановился.

Итак, мне выдали базуку... и теперь из-за перегрузки я не могу сойти с места! Придётся выкидывать всё остальное...

В карманах, помимо разнообразного оружия (я таки разжился органическими пушками, только вот использовать их случая не было), обнаружилась какая-то змея, прямо как у Снейка, только несъедобная.

О, а у меня же есть один неиспользованный перк! Беру «Туриста», и рывком поднимаю сто килограммов!

15 марта 2011 года, 22:53

Только что наткнулся на чудесный эффект: подхожу к склону горы, а он будто утекает от меня. Мираж!

15 марта 2011 года, 23:02

Итак, дошёл до базы имперцев, хватаю в руки базуку, и тут сюрприз: «Вы недоста-

точно прокачаны, чтобы использовать тяжёлое оружие». Ой. Кажется, в прошлой серии я что-то писал про необязательность прокачки? Беру свои слова назад.

15 марта 2011 года, 23:14
Только хотел написать, что по всей планете разбросаны живописные обломки предположительно упавших на неё кораблей, как совсем рядом что-то взорвалось, аж оглушило (героя, а меня – немножко). Оглядевшись, понял, что пейзаж с догорающими останками недвусмысленно намекает, что я вышел на минное поле. Отстреливать мины издалека можно, но опыта за это не дают. Жаль, он мне сейчас ох как нужен. Зато они красиво так срабатывают – не просто взрываются, а из центра мины выпрыгивает такой шарик, зависает в воздухе, и – тыдыщ! В ушах гудит, в глазах плывёт...

15 марта 2011 года, 23:17
Пока писал предыдущий абзац, в игре наступила ночь. Ночью, да на минном поле... лучше не бегать, наверное, даже с фонариком. Ну-ка, где-то тут «Поспать» было...

16 марта 2011 года, 00:48
Игра продолжает виснуть, а после некоторых зависаний ещё и диск не узнаёт! Решил для сравнения попробовать цифровую версию из не скажу какого интернет-магазина.

16 марта 2011 года, 01:01
К счастью, специально для охотников за экспой здесь в баре сидят... в общем, ленивые мужики, которым надо, чтобы кто-нибудь за них что-нибудь сделал: ну там, караван ограбил, посылку спрятанную нашёл или провёл разведку на свалке. В драку я что-то на этой планете лезть боюсь, так что пока ограничусь свалкой.

16 марта 2011 года, 01:09
Ох, ну и хардкорная система. Убегая от имперцев, я съел не только окорочка, но и все аптечки, что у меня были. Так заработал привыкание, и теперь стимуляторы стали хуже действовать. Что-то подобное хотели сделать в Dragon Age с лириумом, но увы, разговоры об ужасной зависимости от него на геймплее никак не отразились. А здесь приходится идти к докторишке и тратить целый стольник. Но ничего, я у него за это автомат по продаже лекарств ограбил. Нажрусь их опять, приду к нему снова опохмеляться – думаю, он в обиде не будет.

Доктор мудро советует есть здоровую пищу – вроде её тут тоже продают.

16 марта 2011 года, 01:32
Хм, а «Туриста»-то я, не глядя, удачно взял. «Тяжелое оружие» можно получить только после него. Только вот готовым громить имперцев я себя всё равно как-то не чувствую...

16 марта 2011 года, 01:37
Недоделанный интерфейс стимулирует мозговую активность. Если на карте ничего не помечено, надо – что? – сделать её скриншот, распечатать, и уже на бумажке отмечать, что там где.

Марс – он и в Африке Марс, даже если называется Реандоре (или Реандор – авторы, похоже, сами не пришли к единому мнению). Слева – «Предтечи», справа – вышедшая на полгода раньше Red Faction: Guerrilla.





16 марта 2011 года, 02:12
На подступах к свалке полно имперцев, у них там даже робот! Хорошо, что я патронов для снайперки набрал и «тяжелое оружие» прокачал. Однако солдата империи кладут только пять снайперских бронебойных выстрелов. Наверное, надо было за них играть: может, их задания и сложнее, зато враги хилее. Кажется.

16 марта 2011 года, 03:01
Ещё раз скажу: детали, детали! При подходе к базе вас вначале берут на мушку, и лишь спустя секунду узнают и пропускают, а с обстреливаемых имперцев облетает броня – причём именно там, куда попадают пули. С точечными попаданиями тут вообще здорово: машина, у которой пробито колесо, зримо оседает и начинает медленнее ездить и хуже слушаться руля, а сам герой с простреленными ногами хромает так, что морская болезнь может начаться. Но ничего, пара офицерских обедов – и он как новенький!

16 марта 2011 года, 03:23
Наконец героически взорвал все танки, однако на подходе к базе «своих» застрял бампером в невовремя закрывшихся энергетических воротах и угробил машину.

МАШИНА, У КОТОРОЙ ПРОБИТО КОЛЕСО, ЗРИМО ОСЕДАЕТ, НАЧИНАЕТ МЕДЛЕННЕЕ ЕЗДИТЬ И ХУЖЕ СЛУШАТЬСЯ РУЛЯ.

16 марта 2011 года, 21:23
Взлом компьютеров – совершенно ерундовая фича. Потратишь на него три-четыре «подбиралки паролей», а там в лучшем случае отчёт об испытаниях системы управления фауной на расстоянии (и где та система?), а в худшем – дневники какого-нибудь недосолдата-эмо о том, как его не любит девушка. Забрался к докторам в компьютер, думал, полечусь на халяву или там лекарств наберу – так лечение всё равно за деньги получается, а лекарств и вовсе нету. У доктора в тумбочке и то хоть наркотики валяются, всякая там травка да «пыль», хоть я их и не ем.

16 марта 2011 года, 21:47
Опять сделал нехорошую вещь. В пустыне имперские солдаты напали на



Слева: В таких пейзажах розовые доспехи – не гламур, а камуфляж.

двух торговцев на трициклах (кстати, некоторые четырехколесные повозки здесь почему-то тоже так кличут). Один трицикл солдаты уничтожили, однако взрывом убило одного из них. Второго имперца добил я. Водитель оставшейся машины не подавал признаков жизни, стоял на месте и тупо глядел вперёд. Я очень хотел попросить его подвезти меня, но такой возможности не было. В общем, грохнул я его, а трицикл забрал. Отношения с торговцами немного ухудшились, но уже ближайший патруль снова воспринял меня как друга.

16 марта 2011 года, 22:00
Увы, цифровые «Предтечи» тоже вылетают, хотя, возможно, и пореже. Утверждается, что патч на эту версию уже поставлен, однако глюки всё равно наличествуют.

16 марта 2011 года, 23:20
Имперский офицер гораздо больше озабочен тем, что солдат находится в офицерской столовой, чем тем, что этот солдат (Трис) – вражеский. Сценаристы продолжают радовать тонким армейским юмором.

Кстати, позже меня послали убивать этого вояку, так там квест легко можно было запороть, если выполнить пункт Б («убить полковника») раньше, чем пункт А («добраться до базы»).

16 марта 2011 года, 23:27
Реандоре уже не раз и не два заставляла меня вспоминать Red Faction: Guerrilla, хоть тут и нет тотальной разрушаемости строений. Тоже «типа Марс», машинки, открытый мир. После того, как я сел в гигантский грузовик, который меня попросили угнать, дежавю захлестнуло с новой силой. Только в Red Faction машину не надо было перегонять через минное поле...

17 марта 2011 года, 00:02
Первый раз я таки подорвался на минах, во второй – наглухо засадил громадину в канаву. Можно, конечно, загрузить сохранёнку, но мы попробуем более муторный – а значит, лучший – способ: поищем другую машину и попробуем вытолкать грузовичок. Жалко, конечно, что нельзя пойти и просто попросить машину у товарищей. Значит, займёмся гоп-автостопом.

17 марта 2011 года, 00:32
Углубившись на имперскую территорию, нашёл базу с огромной пирамидой, но пробраться туда не смог. Зато чуть дальше кто-то оставил запертый (но «взламывабельный») трицикл – как знали, что я приду.

17 марта 2011 года, 01:00
Первым делом я, конечно, намертво посадил трицикл в соседнюю выбоину, так что перезагрузиться всё-таки пришлось. Со второго захода, подпихивая то тут, то там, застревая и выстревая, шкрябая машиной о машину – и в конце загнав трицикл ещё раз в эту Марианскую впадину – выбил-таки грузовик, уже когда стемнело (в игре, на улице стемнело уже давно). Ура! Я, честно говоря, уже и сам не верил – трицикл всё-таки штуковина лёгонькая. Но «терпение и труд всё превратят в порошок», как говорил дядюшка Ау.

17 марта 2011 года, 04:24
Миссии по сопровождению караванов (это в космосе опять) – просто издевательство какое-то. Даже на гиперскорости летишь себе, летишь... один, может, раз встретились пираты хилые – и опя-ять. Хорошо, что дневник есть – можно пока в него писать, время коротать.

Торговцы, видите ли, отправили меня ловить по всей галактике какой-то пиратский крейсер «Дракон». Он меня уже один раз убил, а корабль апгрейдить дорого стоит, да, видно, придётся. Вот, решил заработать, нанялся эскортировать транспорт, лечу куда-то на автопилоте. Поспать, что ли, пока сходить – может, к утру долетим. Астероиды крушить и то веселее.

Кстати, и драки с пиратами интересные бывают. Когда их с десяток, и приходится то одним боком к ним поворачиваться, то другим, чтобы щиты равномерно дырявились. Да ещё и пострелививать успевать. Жалко, что боковых пушек и задней нет.

17 марта 2011 года, 04:34
Ну правда, куда мы летим-то? Там какая-то космическая синяя дырка, так она даже не приближается... Может, баг в миссии?

17 марта 2011 года, 04:53
Пока идём на автопилоте, решил прогуляться по кораблю. Нашёл анабиозные капсулы – самое бы время в такую залечь, но не дают. Когда вер-



Вверху: Вроде в «Ксенусе» тоже пирамида была... неужели древние расы никакого другого фасона зданий не строили?



Слева: Даже грозный «Дракон» раскрашен, как детская игрушка. Впрочем, будь он чёрным, этот скриншот получился бы гораздо скучнее.

нулся на капитанский мостик, выяснил, что автопилот всё ещё работает, а вот транспорт куда-то пропал…

17 марта 2011 года, 5:06

Загрузил караванную миссию ещё раз. Транспорт, пролетев ещё немного, остановился на месте и почему-то побелел. Никто мне ничего не сказал, денег и подавно не заплатили. Если попытаться отключить автопилот и отчалить от транспорта, он исчезает… а на голос матерящегося Триса тут же слетаются пираты.

Ладно, наверное, спать пора. Завтра придумаем, что делать.

17 марта 2011 года, 13:01

Попробовал ещё раз сразиться с «Драконом». Звёздные пираты орут «Шо то було?» (в субтитрах появляется перевод с космомовы: «Что это было?») и бьются об стены своего пиратского логова. Однако ж меня всё-таки убивают.

17 марта 2011 года, 15:39

Продал я позаимствованные у доктора стимуляторы – и сразу на апгрейд корабля хватило. Скажи наркотикам «нет»!

17 марта 2011 года, 18:31

Разработчики из Deep Shadows страдают той же проблемой, что и авторы Two Worlds II – они умеют делать крутые штуки, но очень топорно встраивают их в сюжет. Бедного Триса посылают, куда Макар телят не гонял, на задания, не имеющие никакого отношения к основной истории – а куда денешься, пока очередным нанимателям десять служб не сослужишь, они тебя дальше не пустят. Нет, с «Драконом» драться интересно (побил я его всё-таки), но делать это ради того, чтобы меня просто послали к стоящему в соседней комнатке учёному? Да и учёный просто так помогать не хочет – подавай ему реактор какой-то.

Однако же проникнитесь: для «малосюжетной» миссии с реактором отгрохали целую планету, небольшую, конечно, но красивую, непохожую на другие – всю в лесах, да не в таких джунглях, как Гли, а вроде нашей средней полосы, но всё-таки с космическим колоритом. Жаль только, что монстры там такие, каких я уже видел.

17 марта 2011 года, 19:07

Оказывается, возможность ходить по кораблю в игре была неспроста: авторы готовили Трису сюрприз. Который я уже наполовину испортил, рассказав, что он есть, так что не буду портить его до конца и не скажу, в чём он заключается.

17 марта 2011 года, 21:45

«Будьте осторожны: канализация в очень плохом состоянии и в любой момент может обвалиться», – сказала А-Я. Залез я в канализацию, а игра возьми и зависни. Ну, спасибо хоть предупредили.

17 марта 2011 года, 22:42

«Разве ты не хочешь разгадать тайну Предтеч?» – этими словами заканчивается игра. Хочу-хочу-хочу-хочу-хочу! Но увы, скормив мне ещё пару десятков имперцев в розовых доспехах и кусочек сюжета, авторы оборвали историю на полуслове, только-только когда она начала развиваться. А впрочем, то, что у них тут не закрытый, а открытый перелом, в смысле финал – проблемы Deep Shadows. Я игру завершил, в пирамиду залез – тут и сказочке конец. **СИ**

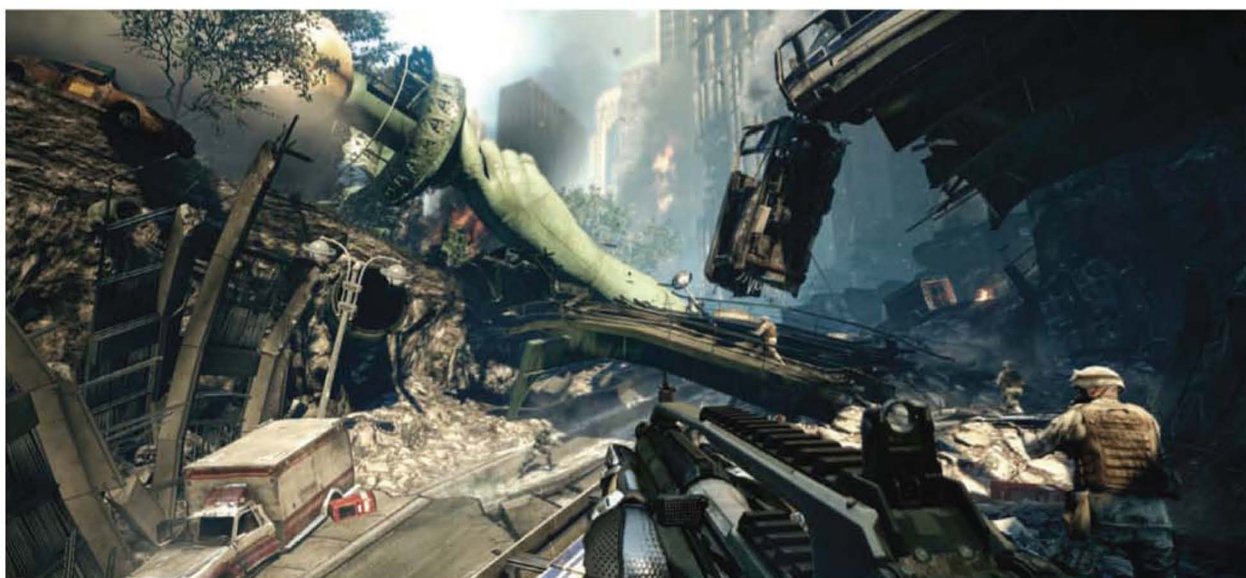


Вверху: Ну прямо другая игра!

ЗВЁЗДНЫЕ ПИРАТЫ ОРУТ «ШО ТО БУЛО?» И БЬЮТСЯ ОБ СТЕНЫ СВОЕГО ПИРАТСКОГО ЛОГОВА.

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Crysis 2

Crysis 2, продолжение одного из главных шутеров нашего поколения. Сериал переходит на консоли, но при этом остается флагманом графических технологий и сохраняет традиционный тактический геймплей. Нелинейная, увлекательная и во многом уникальная игра. В эпоху коридорных блокбастеров такие нужно ценить.



Homefront

Попытка THQ породить конкурента Call of Duty. Нельзя сказать, что студия Kaos цели достигла, однако проект получился вовсе не проходной. В основном благодаря многопользовательскому режиму.



Rift

Rift не произвела революцию в жанре MMORPG: несмотря на некоторые удачные находки, перед нами все тот же знакомый по WoW и десяткам его подражателей геймплей.



Total War: Shogun 2

Shogun 2 – не просто сборная солянка из всех идей Total War за последние годы, а самобытная игра с ворохом оригинальных решений.



Театр Одного

Новый выпуск «Театра одного» посвящен портам старых Dreamcast-релизов с Соником и безумными таксистами на ПК-платформу.



ИЛ-2 Штурмовик: Битва за Британию

Недостижимый уровень реализма, великолепная графика и бешеный азарт воздушного боя – вы ждали от «Битвы за Британию» чего-то другого?

Релизы

Во что играть в мае

21 апреля

Final Fantasy IV: The Complete Collection (PSP)
Четвертая часть JRPG-цикла и ее недавний сиквел на одном UMD.

Mortal Kombat (PS3, Xbox 360)



Перезагрузка одного из самых известных файтинг-сериалов.

Operation Flashpoint: Red River (Windows, PS3, Xbox 360)



2013 год. В Таджикистане – гражданская война, вездесущие американские миротворцы лезут в конфликт и оказываются под огнем армии соседнего Китая.

22 апреля

Conduit 2 (Wii)
Высокотехнологичный FPS для Wii. Разработчики из High Voltage Software пообещали исправить ошибки предшественницы и уделить больше внимания арт-дизайну и сюжету.

Portal 2 (Windows, PS3, Xbox 360)

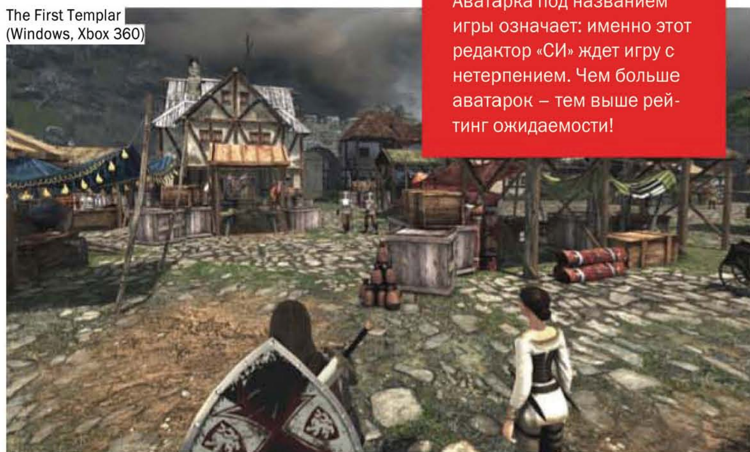


Продолжение «десятибальной» головоломки от первого лица сможет похвастаться не только одиночным прохождением, но и кооперативным мультиплеером с более сложными уровнями.

SOCOM: Special Forces (PS3)
Четвертая часть сериала про бравых американских десантников.

29 апреля

Virtua Tennis 4 (Windows, Xbox 360, PS3, Wii)
На Wii – с поддержкой MotionPlus, на Xbox 360 – с поддержкой Kinect, на PS3 – с поддержкой Move и 3D.



The First Templar (Windows, Xbox 360)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

Старт «Грызне»!



Началось открытое бета-тестирование игры «Грызня», веселого браузерного тайм-киллера, который феерически расставляет точки в старом споре: кто смелей, кошки или собаки? В большом городе кошки и собаки грызутся за внимание хозяев, и в этой войне в ход идут любые средства. Клыкастые и хвостатые бойцы тренируются, вооружаются и экипируются, выполняют поручения стаи и бьются до последней капли крови. Бои занимают доли секунды, а поручения питомец выполняет самостоятельно. Подробности – на http://rrr.mail.ru.

Mail.Ru Group открывает «Синдарию»



В фазу открытого бета-теста перешла «Синдария» — бесплатная браузерная MMORPG, по богатству возможностей не уступающая большим клиентским играм. «Синдария» переносит игроков в волшебный мир, где люди ведут войну с порождениями Хаоса в надежде вернуть в мир порядок и процветание. Перед героями открыты четыре дороги — путь воина, убийцы, мага и жреца. К славе и победе над Хаосом бойцы идут через масштабные походовые сражения, в которых им помогают питомцы, а в минуты отдыха от боев общаются, ищут себе пару и устраивают пышные свадьбы. Пропуск в яркую фэнтези-вселенную – на официальном российском сайте игры: http://sindaria.mail.ru.

5 мая

Duke Nukem Forever (Windows, Xbox 360, PS3)



Дюк Нюкем не нуждается в представлении.

6 мая

Guilty Gear XX Accent Core Plus (Wii, PSP)



Очередное переиздание уже ставшего классическим файтинга.

The First Templar (Windows, Xbox 360)
Тамплиер и объявленная еретичкой дворянка раскрывают тайны ордена и секрет святого Грааля, попутно спасаясь от сарацинов, короля Филиппа IV и инквизиции.

17 мая

The Witcher 2: Assassins of Kings (Windows)



Продолжение замечательной «игроизации» произведений Анджея Сапковского.

20 мая

Brink (Windows, Xbox 360, PS3)



FPS, в котором командные мультиплеерные миссии и сюжетное прохождение слились воедино.

Fable III (Windows)



Пришла череда и пользователям PC попробовать себя в роли вождя революции, а затем и короля.

L.A. Noire (Xbox 360, PS3)



Бывший PS3-эксклюзив, а ныне мультиплатформа про Лос-Анджелес середины прошлого века.

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game (Windows, Xbox 360, PS3, Wii, DS, 3DS, PSP)
Сюжеты всех четырех фильмов и 70 персонажей цикла в одной игре. 3DS-версия будет использовать StreetPass.

No More Heroes: Heroes' Paradise (PS3)



No More Heroes HD. Трэвис Тачдаун вместо пульта размахивает «мувом».

В ПЕРСПЕКТИВЕ

26 августа 2011 года
Deus Ex: Human Revolution (Windows, Xbox 360, PS3)



20 сентября 2011 года
Gears of War 3 (Xbox 360)



21 октября 2011 года
Batman: Arkham City (Windows, Xbox 360, PS3)



24 мая

DiRT 3 (Windows, Xbox 360, PS3)



Впервые в истории сериала среди видов состязаний появляется джимхана, а из названия цикла пропало имя покойного Колина МакРэя.

27 мая

Dungeon Siege III (Windows, PS3, Xbox 360)



Хоть бренд Dungeon Siege и принадлежит теперь Square Enix, а разработкой занимается Obsidian Entertainment, Крис Тэйлор, создатель цикла, участвует в разработке в качестве консультанта.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



Художник: MadArtist

? Хочу задать вопрос именно вам, так как только вы можете на него ответить. А не будет ли этот год последним для PS3? Я знаю, что PS3 вышла в продажу в 2007-м, и прошло уже четыре года, а это большой срок для актуальности – PS one начала продаваться в 1995-96 г.г., а потесниться на полках ей пришлось уже в 2001-м, PS2 продержалась шесть лет, с 2001-го по 2007-й. Так что, боюсь, в 2012 уже появится PlayStation 4.

Консоли, в отличие от ПК, живут и здравствуют, даже когда их железная начинка начинает терять актуальность. Тем более – консоли успешные, которые незачем выводить с рынка; для них, как правило, именно в последние годы жизненного цикла, когда технологии постепенно устаревают, и появляются самые классные игры.
Что касается нынешней ситуации, уверен, платформодержатели постараются всеми силами продлить срок жизни нынешних систем – больно дорого обходится индустрии смена поколений. Конечно, и Sony, и Microsoft, и Nintendo, уже вовсю работают надо новыми системами, и даже их первые анонсы, скорее всего, не за горами. Но столь раннего прихода PlayStation 4 ждать, наверное, не стоит. В 2012 Sony будет слишком занята портативной NGP.

? Почему в последнее время так много плохих локализаций? Я имею в виду консольные игры.

Это сложный, где-то даже политический вопрос, отвечать на который стоит в формате авторской колонки или целой разоблачительной статьи. Ответов «коротких, но ёмких», в общем-то два. Во-первых, всё-таки сказываются последствия кризиса и попытки сэкономить везде, где это возможно. Во-вторых – издательская (в отдельных случаях дистрибьюторская) монополия на перевод; им просто не с кем соревноваться за потребителя, в то время как правообладатель не в состоянии отследить качество проделанной работы. И вот что обидно: «и так купят». Сперва купят те, кому «всё равно как, лишь бы на русском» (между прочим, основной российский покупатель лицензии), затем – все остальные, кому не оставили права на выбор (видели когда-нибудь в продаже английскую версию наравне с русской?). К сожалению, на нынешнем этапе предложение все еще заметно слабее спроса и потому даже откровенный брак (вспомнить хоть историю с первой Dragon Age) выступает на рынке едва ли хуже отлично проделанной работы.
Со временем ситуация обязательно исправится. Главное – положительные примеры все-таки есть (тот же Dead Space от той же EA), и это добрый знак: локализаторы хотят и могут делать работу хорошо.

? Привет, «СИ»! Выпускала ли когда-нибудь Atlus официально саундтреки игр из SMT-серии?

Отвечает Наталья Одинцова: Да, у них с этим проблем нет. Я, например, очень люблю саундтреки к обеим частям Digital Devil Saga Avatar Tuner.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!





Художник: Xatchett

Я + игра = 

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...



Артём Шорохов

餓狼伝
Garouden Breakblow

Их звали костоломы



В последнее время на страницах «СИ» файтинг-сериал Garouden упоминался неоднократно. А значит, настала пора отдать дань уважения – как-никак эта игра от создателей древней Fighting Destiny, первых UFC и недавней Half-Minute Hero уже сегодня является предметом коллекционирования с весьма кусачим ценником, давно превысившим её исходную стоимость.

Подобно многим и многим «местечковым шедеврам» эпохи PS2, Garouden так и не выбралась за пределы Японии и Кореи – по сей день вдохновляющая разработчиков, но по-прежнему незнакомая широкому геймерскому большинству. Однако те, кто сумел отыскать её в огромной груде «непонятной японщины», без стеснения называют нежданное сокровище в блогах и на форумах «лучшим» и, что важнее, «самым любимым» файтингом. Действительно выдающаяся боевая система, многообразие приёмов, тактик и путей к победе, не только «внешняя», но и «геймплейная» система повреждений, учитывающая отдельные конечности, залихватски срежиссированные спецприёмы, от которых под пальцами ощущается восторженная дрожь… Перечислять можно долго, но лучше – попробовать самому. **СИ**



ДЛЯ ВИДУ ПОДДАТЬСЯ. ПЕРЕХВАТИТЬ ИНИЦИАТИВУ. ПОВРЕДИТЬ КОСТЬ. ПОБЕДИТЬ!









Вторая часть, получившая заголовок Fist or Twist, во всём способна заменить первую: она лучше, она больше, она красивее.



Такой картинкой офсайт Garouden иллюстрирует суть боевой системы, удачно совместившей (небывалое дело!) разудалый аркадный файтинг и правдоподобный спортивный симулятор. Вкратце: у соперников отдельные показатели усталости[1], но общая красно-синяя «линейка жизни»[2] – показатель инициативы, за который и ведётся бой. Цепи на ней «запирают» сокрушительные суперудары[3] (три разных «уровня» – три разных приёма), предвосхитившие X-ray moves из Mortal Kombat. Вдобавок игра следит, какая часть тела противника сильнее повреждена, и в нужный момент засчитывает перелом, кардинально меняющий картину боя.



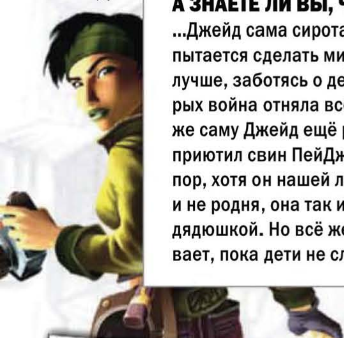
В Garouden весьма интересный сюжетный режим, пересказывающий одноимённую мангу создателя «Бойца Баки» Кейсуке Итагаки, по сей день считающуюся лучшим комикс-произведением на тему боевых искусств (сама она чуть раньше адаптировала сюжет книг Баку Юмемакуры). И хотя Garouden очевидно адресуется ценителям VS-режима, Story mode не стоит сбрасывать со счетов. В конце концов, только там можно разыграть один из важнейших эпизодов истории, не снимая костюм плюшевого медведя!

Джейд
Beyond Good & Evil

Может показаться, что тёплые чувства к Джейд геймеры прошлого поколения испытывают лишь потому, что сама BG&E – культовая классика, пусть и не признанная рынком. Однако ж звучным титулом игру во многом обеспечили её герои, сама Джейд, чьи достоинства – не откровенный наряд и залихватская пальба с двух рук, а ум, сострадание, добропорядочность, находчивость и эмоциональность. Вдобавок ей – одной из немногих – присуща та самая живость речи, что враз отличает полигональную модель от истинного персонажа, героя истории. Джейд фоторепортёр, не супервуман. В её арсенале – лишь физподготовка и несколько приёмов дайдзё; достаточно, чтобы справиться с некрупными хищниками и не удариться в панику при виде крупных. Она простой человек в непростых обстоятельствах – такой её и любим.

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Хотя создателем Джейд считается сам Мишель Ансель, большую роль в её судьбе сыграла Александра, жена Мишеля и художник по персонажам BG&E. Вдобавок именно она была прообразом героини, и это объясняет желание геймдизайнера «вдохнуть в Джейд душу, вместо того, чтобы дарить геймерам ещё одну куклу на ниточках».



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Джейд сама сирота и потому пытается сделать мир чуточку лучше, заботясь о детях, у которых война отняла всё. Точно так же саму Джейд ещё ребёнком приютил свин ПейДжей, и с тех пор, хотя он нашей любимице и не родня, она так и зовёт его дядюшкой. Но всё же поддразнивает, пока дети не слышат.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Однажды Джейд угодила в список чернокожих героинь видеоигр на портале Wired.com, что вызвало бурную дискуссию среди геймеров. В дело пошла даже тяжёлая артиллерия в лице Тайрона Миллера, пиарщика Beyond Good & Evil, который постановил: Джейд, как персонаж выдуманный, не имеет этнической принадлежности.

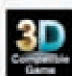









PS3 PlayStation 3







PlayStation Move

www.playstation.ru
www.softclub.ru

SEGA
www.sega-europe.com

РЕКЛАМА



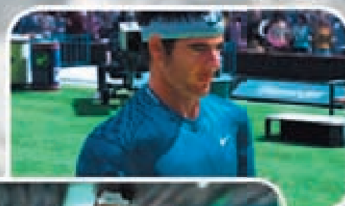
Virtua Tennis 4™

Первая ракетка видеоигр В ПРОДАЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ

Самая продаваемая видеоигра, посвященная теннису, возвращается! Революционные инновации, полная поддержка PlayStation® Move и 3D – нынешний сезон турниров Большого Шлема будет горячим!

PLAYSTATION®MOVE

Игра создана специально для использования с новейшей системой управления **PlayStation®Move** – максимально реалистичная передача движений игрока гарантирована. При этом, использование Move необязательно - в игре доступно управление при помощи традиционного джойпада. Версия игры для PlayStation®3 также поддерживает стереоскопический 3D-режим!





НОВЫЙ РЕЖИМ КАРЬЕРЫ

Усовершенствованный новый режим World Tour позволит игроку превратиться из заурядного теннисиста в суперзвезду мирового спорта.

ОНЛАЙН

Сетевой режим впервые в истории жанра позволит вам состязаться с равными себе игроками и постепенно превратиться в настоящего профессионала - интеллектуальная система подбора оптимального оппонента поможет вам найти соперника.





PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe